

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Les membres sa famille sont originaires d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M Q
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
---------------------

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○
-----

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~△~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un(e) homme. Votre personnage est blanc. Votre personnage commence le jeu avec 80 cases "argent" et 5 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> P
----------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 6 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 80 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Elle est une immigrée récente d'un autre pays. On ne parle pas français à la maison. Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage ne peut pas voter.

<b>VOTE:</b> no
-----------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q S
--------------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p>
---

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc. Votre personnage commence le jeu avec 60 cases "argent" et 5 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N W
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 5 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○ ○ ○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 60 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> V
----------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○ ○</p>
--

<p><b>ARGENT (□):</b> Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).</p>
---

<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 5px;"> <span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span> </div>
--

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>DETTE (-□-):</b> Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.</p>
--

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Sa famille est originaire d'un autre pays (il y a plusieurs générations). Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 1 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 1 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. C'est un immigrant. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 60 cases "argent" et 4 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M Q S
--------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 60 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 4 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○ ○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□											
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□											

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~\*~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~△~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être



<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

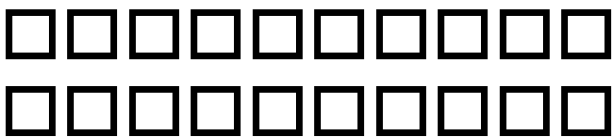
<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> S
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).



**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).



**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M Q
------------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□											
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□											

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent" et 1 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q S
--------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 1 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).



**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 90 cases "argent" et 5 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 90 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 5 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○ ○ ○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un(e) homme. Votre personnage est blanc. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 70 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> S
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 70 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 5 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

VOTE: oui

Groupe(s) social: N Q

Quartier:

Ecole:

**ARGENT** (□): Votre personnage commence le jeu avec 5 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).



**BONUS** (○): Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

**EXPERIENCE** (\*): Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE** (△): Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE** (-□-): Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE** (▽): La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

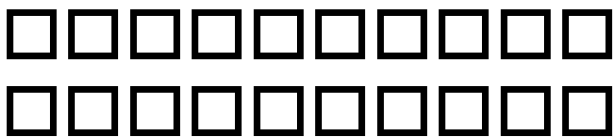
<b>Groupe(s) social:</b> N Q S
--------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p>
---

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).



<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ⊗ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ⊗ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. La famille de votre personnage est originaire d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○
-----

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être



<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> <div style="border: 1px solid black; width: 20px; height: 20px; margin: 2px;"></div> </div>
--

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>*</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>△</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un(e) homme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> Q
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p>
---

<p><b>ARGENT (□):</b> Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).</p>
---



<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ⊗ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ⊗ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>DETTE (-□-):</b> Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.</p>
--

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N W
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□											
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□											

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

<table border="0"> <tr> <td>○</td><td>○</td><td>○</td> </tr> </table>	○	○	○
○	○	○	

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~\*~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~△~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q S
--------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Elle est une récente immigrée. Elle souffre d'une maladie chronique qui doit être gérée. Votre personnage commence le jeu avec 0 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage ne peut pas voter.

<b>VOTE:</b> no
-----------------


<b>Groupe(s) social:</b> N Q S
--------------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p>
---

<p><b>ARGENT (□):</b> Votre personnage commence le jeu avec 0 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).</p>
--

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>DETTE (-□-):</b> Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.</p>
--

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p> <p style="text-align: center;">▽ ▽ ▽</p>
--

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. On ne parle pas français à la maison. Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> Q S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

<table border="0"> <tr> <td>○</td><td>○</td> </tr> </table>	○	○
○	○	

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~\*~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~△~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un(e) homme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent" et 1 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> Q S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 1 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent" et 1 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q S
--------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 1 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être



<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N W
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
---

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

<input type="radio"/> <input type="radio"/>
---

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage commence le jeu avec 5 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

VOTE: oui

Groupe(s) social: N

Quartier:

Ecole:

**ARGENT** (□): Votre personnage commence le jeu avec 5 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).



**BONUS** (○): Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

**EXPERIENCE** (\*): Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE** (△): Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE** (-□-): Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE** (▽): La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Sa famille est originaire d'un autre pays. On ne parle pas français à la maison. Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> Q
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p>
---

<p><b>ARGENT (□):</b> Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).</p>
---

<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td colspan="5"></td><td></td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>						
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>												
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																		

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <input checked="" type="checkbox"/> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <input checked="" type="checkbox"/> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>DETTE (-□-):</b> Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.</p>
--

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. La famille de votre personnage est originaire d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent" et 1 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
---

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 1 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○
---

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Elle est Noire. Votre personnage commence le jeu avec 50 cases "argent" et 4 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 4 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p>○ ○ ○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 50 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>△</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○
-------

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~\*~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~△~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Elle est belge et sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

<input type="radio"/> <input type="radio"/>
---

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent" et 4 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 4 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○ ○ ○</p>
--

<p><b>ARGENT (□):</b> Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).</p> <div style="text-align: center;"> <table style="border-collapse: collapse; margin: 0 auto;"> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table> </div>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>*</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>△</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>DETTE (-□-):</b> Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.</p>
--

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---



<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Il est Noir et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage a une maladie chronique qui doit être gérée. Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

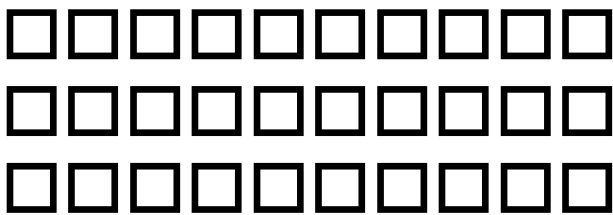
<b>Groupe(s) social:</b> M Q S
--------------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○</p>
--

<p><b>ARGENT (□):</b> Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).</p>
---



<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>DETTE (-□-):</b> Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.</p>
--

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p> <p style="text-align: center;">▽ ▽ ▽</p>
--

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage commence le jeu avec 100 cases "argent" et 7 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M V
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 100 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 7 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent" et 1 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 1 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~\*~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~△~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Il est belge, originaire d'un autre pays. On ne parle pas français à la maison. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

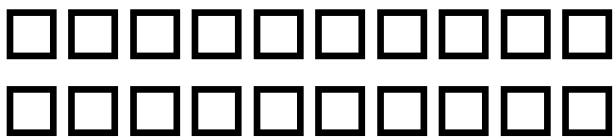
<b>Groupe(s) social:</b> Q S
------------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p>
---

<p><b>ARGENT (□):</b> Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).</p>
---



<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>DETTE (-□-):</b> Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.</p>
--

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est originaire d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent" et 5 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M V
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 6 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○ ○ ○ ○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~\*~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~△~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage a la nationalité belge de naissance et sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M Q
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p>○ ○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>																					

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <input checked="" type="checkbox"/> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <input checked="" type="checkbox"/> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Elle a la nationalité belge de naissance et sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q S
--------------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p>○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un(e) homme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> V
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>
---

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être



<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc et est un récent immigrant d'un autre pays européen. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage ne peut pas voter.

<b>VOTE:</b> no
-----------------

<b>Groupe(s) social:</b> M V
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p>○ ○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□											
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□											

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>*</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>△</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage a une maladie chronique qui doit être gérée. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 1 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

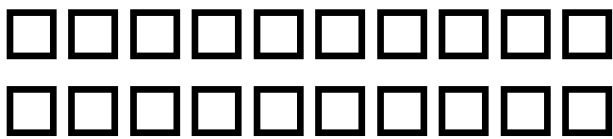
<b>Groupe(s) social:</b> N S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 1 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).



<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ⊗ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ⊗ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p> <p style="text-align: center;">▽▽▽</p>
--

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un(e) homme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> Q
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□											
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□											

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

<table border="0"> <tr> <td>○</td><td>○</td> </tr> </table>	○	○
○	○	

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~\*~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~△~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et est une récente immigrante d'un autre pays européen. On ne parle pas français à la maison. Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage ne peut pas voter.

<b>VOTE:</b> No
-----------------

<b>Groupe(s) social:</b> N S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 20 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td><td><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>											

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est un récent immigrant. Votre personnage commence le jeu avec 50 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage ne peut pas voter.

<b>VOTE:</b> no
-----------------

<b>Groupe(s) social:</b> Q
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 50 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~\*~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~△~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent" et 5 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M V
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 5 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
---

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent" et 1 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 1 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□												
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□												

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>*</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>△</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 0 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

**VOTE:** oui

**Groupe(s) social:** N Q S

**Quartier:**

**Ecole:**

**ARGENT** (□): Votre personnage commence le jeu avec 0 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

**BONUS** (○): Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

**EXPERIENCE** (\*): Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE** (△): Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE** (-□-): Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE** (▽): La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être



<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 5 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p>
---

<p><b>ARGENT (□):</b> Votre personnage commence le jeu avec 5 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).</p>
--



<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>DETTE (-□-):</b> Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.</p>
--

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p>○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 40 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																															

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>*</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>△</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent" et 4 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N W
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 4 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○ ○
---------

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme originaire d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○</p>
--

<p><b>ARGENT (□):</b> Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).</p>
---

<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="display: flex; gap: 5px;"> <span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span> </div> <div style="display: flex; gap: 5px; margin-top: 10px;"> <span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span><span>□</span> </div> </div>
--

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>DETTE (-□-):</b> Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.</p>
--

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un(e) homme. Il est Noir et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> S
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p>
---

<p><b>ARGENT (□):</b> Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).</p>
---



<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>DETTE (-□-):</b> Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.</p>
--

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc. Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> V
----------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N S
------------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage a la nationalité belge de naissance et sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent" et 1 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M Q S
--------------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 1 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 15 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table style="border: none;"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□												
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□												

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---



<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N Q
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> <tr> <td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td> </tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																					

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

<table border="0"> <tr> <td>○</td><td>○</td> </tr> </table>	○	○
○	○	

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 50 cases "argent" et 4 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N S
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 4 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p>○ ○ ○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 50 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>*</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit <del>△</del> de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N S
------------------------------


<b>Quartier:</b>
------------------


<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p>
---

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).



<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p>
---

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est blanc, d'origine immigrée et a la nationalité belge. Votre personnage souffre d'une maladie chronique qui doit être gérée. Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent" et 2 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> S
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

<p><b>BONUS (○):</b> Votre personnage commence le jeu avec 2 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).</p> <p style="text-align: center;">○ ○</p>
--

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 30 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(⊗). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<div style="display: flex; flex-wrap: wrap;"> <div style="width: 25px; height: 25px; border: 1px solid black; margin: 2px;"></div> <div style="width: 25px; height: 25px; border: 1px solid black; margin: 2px;"></div> <div style="width: 25px; height: 25px; border: 1px solid black; margin: 2px;"></div> <div style="width: 25px; height: 25px; border: 1px solid black; margin: 2px;"></div> <div style="width: 25px; height: 25px; border: 1px solid black; margin: 2px;"></div> <div style="width: 25px; height: 25px; border: 1px solid black; margin: 2px;"></div> <div style="width: 25px; height: 25px; border: 1px solid black; margin: 2px;"></div> <div style="width: 25px; height: 25px; border: 1px solid black; margin: 2px;"></div> <div style="width: 25px; height: 25px; border: 1px solid black; margin: 2px;"></div> <div style="width: 25px; height: 25px; border: 1px solid black; margin: 2px;"></div> </div>
--

<p><b>EXPERIENCE (*):</b> Quand vous gagnez des crédits, faites une"*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
---

<p><b>BIEN-ÊTRE (△):</b> Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.</p>
--

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

<p><b>MALADIE (▽):</b> La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être</p> <p style="text-align: center;">▽ ▽ ▽</p>
--

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Votre personnage est Noir et a la nationalité belge de naissance. Votre personnage commence le jeu avec 60 cases "argent" et 4 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M Q
------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 60 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 4 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○ ○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est une femme. Votre personnage est blanc et est un récent immigrant d'un pays européen. Votre personnage commence le jeu avec 50 cases "argent" et 3 bonus. Votre personnage ne peut pas voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> N
----------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 50 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).

<table border="0"> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> <tr><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td><td>□</td></tr> </table>	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									
□	□	□	□	□	□	□	□	□	□																																									

**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 3 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

○ ○ ○

**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~\*~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ~~△~~ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

<b>Total:</b>
---------------

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un homme. Il est un immigrant récent. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent" et 1 bonus. Votre personnage peut voter.

<b>VOTE:</b> oui
------------------

<b>Groupe(s) social:</b> M Q S
--------------------------------

<b>Quartier:</b>
------------------

<b>Ecole:</b>
---------------

**ARGENT (□):** Votre personnage commence le jeu avec 10 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).



**BONUS (○):** Votre personnage commence le jeu avec 1 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).



**EXPERIENCE (\*):** Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit ☒ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE (△):** Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit △ de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE (-□-):** Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE (▽):** La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être

**LE PROFIL DE VOTRE PERSONNAGE:** Votre personnage est un(e) homme. Sa famille est originaire d'un autre pays. Votre personnage souffre d'un handicap. Votre personnage commence le jeu avec 5 cases "argent" et 0 bonus. Votre personnage peut voter.

VOTE: oui

Groupe(s) social: Q S

Quartier:

Ecole:

**ARGENT** (□): Votre personnage commence le jeu avec 5 cases "argent". Quand vous dépensez cet argent, cochez le nombre correspondant de cases(☒). Si vous gagnez davantage d'argent, vous pouvez dessiner de nouvelles cases dans l'espace libre(□).



**BONUS** (○): Votre personnage commence le jeu avec 0 bonus. Chaque ○ vaut 1 bonus. Si vous utilisez un bonus, vous le cochez(⊗). Si vous gagnez davantage de bonus, vous pouvez ajouter des cercles(○).

**EXPERIENCE** (\*): Quand vous gagnez des crédits, faites une"\*" pour montrer votre gain. Les crédits "expérience" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**BIEN-ÊTRE** (△): Quand vous gagnez des crédits "bien-être", dessinez un "△" to represent your gain. Les crédits "bien-être" sont réutilisables. Cependant, dans certaines circonstances, il est possible de les perdre définitivement. Dans ce cas, barrez le crédit  de façon à ce qu'il ne puisse plus être utilisé.

**DETTE** (-□-): Indiquez votre dette et vos intérêts ici. Votre dette doit être remboursée avant que vous n'ayez des gains d'argent. Vous ne pouvez pas avoir plus de 20□ de dette.

**MALADIE** (▽): La maladie est du bien-être négatif. Il faut guérir de la maladie avant de pouvoir bénéficier du bien-être



**Optional:** In addition to the score sheet, you may also wish to record students' responses to chaque of the decision scenarios. One option is to use an in-class response system (clickers) to record students' responses electronically. As an alternative, you can duplicate this recording sheet et append one box of it to chaque character profile et ask students to indicate their responses to chaque decision scenario.

Indiquez votre décision pour chaque scénario (e.g., A, B, C, D, or E) sur cette fiche :

Decision 1: \_\_\_\_\_  
Decision 2: \_\_\_\_\_  
Decision 3: \_\_\_\_\_  
Decision 4: \_\_\_\_\_  
Decision 5: \_\_\_\_\_  
Decision 6: \_\_\_\_\_  
Vote 1: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 7: \_\_\_\_\_  
Decision 8: \_\_\_\_\_  
Decision 9: \_\_\_\_\_  
Decision 10: \_\_\_\_\_  
Vote 2: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 11: \_\_\_\_\_  
Decision 12: \_\_\_\_\_  
Decision 13: \_\_\_\_\_  
Decision 14: \_\_\_\_\_  
Decision 15: \_\_\_\_\_  
Vote 3: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)

Indiquez votre décision pour chaque scénario (e.g., A, B, C, D, or E) sur cette fiche :

Decision 1: \_\_\_\_\_  
Decision 2: \_\_\_\_\_  
Decision 3: \_\_\_\_\_  
Decision 4: \_\_\_\_\_  
Decision 5: \_\_\_\_\_  
Decision 6: \_\_\_\_\_  
Vote 1: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 7: \_\_\_\_\_  
Decision 8: \_\_\_\_\_  
Decision 9: \_\_\_\_\_  
Decision 10: \_\_\_\_\_  
Vote 2: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 11: \_\_\_\_\_  
Decision 12: \_\_\_\_\_  
Decision 13: \_\_\_\_\_  
Decision 14: \_\_\_\_\_  
Decision 15: \_\_\_\_\_  
Vote 3: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)

Indiquez votre décision pour chaque scénario (e.g., A, B, C, D, or E) sur cette fiche :

Decision 1: \_\_\_\_\_  
Decision 2: \_\_\_\_\_  
Decision 3: \_\_\_\_\_  
Decision 4: \_\_\_\_\_  
Decision 5: \_\_\_\_\_  
Decision 6: \_\_\_\_\_  
Vote 1: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 7: \_\_\_\_\_  
Decision 8: \_\_\_\_\_  
Decision 9: \_\_\_\_\_  
Decision 10: \_\_\_\_\_  
Vote 2: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 11: \_\_\_\_\_  
Decision 12: \_\_\_\_\_  
Decision 13: \_\_\_\_\_  
Decision 14: \_\_\_\_\_  
Decision 15: \_\_\_\_\_  
Vote 3: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)

Indiquez votre décision pour chaque scénario (e.g., A, B, C, D, or E) sur cette fiche :

Decision 1: \_\_\_\_\_  
Decision 2: \_\_\_\_\_  
Decision 3: \_\_\_\_\_  
Decision 4: \_\_\_\_\_  
Decision 5: \_\_\_\_\_  
Decision 6: \_\_\_\_\_  
Vote 1: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 7: \_\_\_\_\_  
Decision 8: \_\_\_\_\_  
Decision 9: \_\_\_\_\_  
Decision 10: \_\_\_\_\_  
Vote 2: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 11: \_\_\_\_\_  
Decision 12: \_\_\_\_\_  
Decision 13: \_\_\_\_\_  
Decision 14: \_\_\_\_\_  
Decision 15: \_\_\_\_\_  
Vote 3: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)

Indiquez votre décision pour chaque scénario (e.g., A, B, C, D, or E) sur cette fiche :

Decision 1: \_\_\_\_\_  
Decision 2: \_\_\_\_\_  
Decision 3: \_\_\_\_\_  
Decision 4: \_\_\_\_\_  
Decision 5: \_\_\_\_\_  
Decision 6: \_\_\_\_\_  
Vote 1: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 7: \_\_\_\_\_  
Decision 8: \_\_\_\_\_  
Decision 9: \_\_\_\_\_  
Decision 10: \_\_\_\_\_  
Vote 2: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 11: \_\_\_\_\_  
Decision 12: \_\_\_\_\_  
Decision 13: \_\_\_\_\_  
Decision 14: \_\_\_\_\_  
Decision 15: \_\_\_\_\_  
Vote 3: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)

Indiquez votre décision pour chaque scénario (e.g., A, B, C, D, or E) sur cette fiche :

Decision 1: \_\_\_\_\_  
Decision 2: \_\_\_\_\_  
Decision 3: \_\_\_\_\_  
Decision 4: \_\_\_\_\_  
Decision 5: \_\_\_\_\_  
Decision 6: \_\_\_\_\_  
Vote 1: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 7: \_\_\_\_\_  
Decision 8: \_\_\_\_\_  
Decision 9: \_\_\_\_\_  
Decision 10: \_\_\_\_\_  
Vote 2: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)  
Decision 11: \_\_\_\_\_  
Decision 12: \_\_\_\_\_  
Decision 13: \_\_\_\_\_  
Decision 14: \_\_\_\_\_  
Decision 15: \_\_\_\_\_  
Vote 3: \_\_\_\_\_ (ou  n'a pas voté)

