

Résumé

Le but du jeu est de mieux comprendre le rôle et les mécanismes de l'économie dans notre société.

Le jeu se compose principalement d'un parcours pour les pions, d'un marché couvert de marchandises et de « cartes » événementielles.

Chaque joueur reçoit un capital au départ de 11'500 Euros.

À son tour, le joueur lance le dé et avance d'autant de cases; il se conforme alors à la nature de la case d'arrivée.

Sur les cases "**Consommation**", le joueur achète une des marchandises placées sur le plateau (des plus petites valeurs aux plus élevées) pour sa valeur indiquée.

Sur les cases "**Décision**", le joueur prend une des décisions possibles.

- Pour la "Formation", il paie la somme de 700 Euros ; lorsqu'il possède 3 "Formations" il reçoit un "Diplôme" et son salaire sera bonifié de 50%.
- Pour la décision "Épargne", il achète à la banque des bons de 2'500.- Euros (ou un multiple); à chaque fin de tour il recevra un intérêt dont le taux est fixé en début de partie.
- Pour la décision "Investissement", il paie 5'000 Euros pour une "Machine", avec remise de 20 % sur la première machine si le joueur possède un diplôme. Dès lors le joueur est considéré comme industriel.
- Pour la décision "Production", il paie 400 Euros pour produire une "marchandise" (100 pour les matières premières et 300 pour les salaires).
- L'argent consacré aux salaires est distribué aux joueurs sans "Machine" (avec bonus de 50 % pour les diplômés).
- Pour la décision "Vente de marchandises", il vend au maximum 8 marchandises au prix du marché.
- Il existe également des décisions "Emprunts", "Remboursement des dettes", "Vente de valeurs ou de droits", "Marché noir".

Sur les cases "Événement-Risque" et "État" le joueur tire une carte et se conforme aux indications affichées (les cartes "État" sont valables pour tous les joueurs).

Lorsqu'un joueur tombe sur une case "État" ou lorsque deux joueurs se trouvent sur la même case, la "Bourse" s'ouvre pour tous les joueurs. On peut alors acheter ou vendre des "Euros Actions"; elles permettent de toucher des dividendes à la fin de chaque tour.

Le joueur totalisant le meilleur capital en fin de jeu remporte la partie.

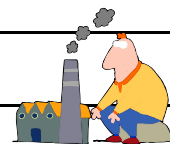
À quoi faut-il penser pendant le jeu ?

- > *Gérer sa trésorerie en anticipant les déboires pour éviter la faillite.*
- > *S'adapter au marché des marchandises (surproduction, pénurie).*
- > *Analyser l'équilibre du marché du travail (rapport industriels / salariés).*
- > *Exploiter toutes les possibilités pour se procurer des capitaux.*
- > *Investir au bon moment et prendre ses plus-values à la bourse.*
- > *Influencer le responsable pour qu'il prenne des mesures économiques utiles au bon déroulement du jeu (intervention de l'État sur le marché par exemple).*



Salariés

Industriels



Se former	3 certificats = 1 diplôme*		Se former	3 certificats = 1 diplôme*
Épargner	Bons de 2'500.- ou multiple. Taux prédéfini		Épargner	Bons de 2'500.- ou multiple. Taux prédéfini
Acheter une machine et devenir industriel	5'000.- (4'000.- la 1ère machine si diplômé)		Acheter d'autres machines	5'000.-
Acheter une marchandise au marché noir	à un industriel ou sur le marché au 1/2 du prix de vente.		Produire	maximum 4 marchandises par machine
Vendre une marchandise	maximum 1 par décision		Vendre ses marchandises	maximum 8 marchandises par décision
Emprunter	prêt personnel : maximum 2'000.-. Taux prédéfini.		Emprunter	prêt personnel : maximum 2'000.-. sur machine 3'000.-
Rembourser	ses dettes		Rembourser	ses dettes
Vendre ses biens	Retirer son épargne à 100%		Vendre ses biens	Retirer son épargne à 100%
			Vendre ses machines	La caisse les reprend 80% / valeur achat
Acheter / Vendre des actions	lorsque la bourse est ouverte Vente hors bourse à 80% de la valeur nominale		Acheter / Vendre des actions	lorsque la bourse est ouverte Vente hors bourse à 80% de la valeur nominale
Attendre	ne rien décider ! Variante : Sur case "D", vendre son *droit de décider au plus offrant.		Attendre	ne rien décider !
*Celui qui achète un droit de décider ne pourra l'utiliser que lorsque ce sera son tour de jouer.				
* Diplômes	- Les salaires sont majorés de 50% - En fin d'année un salaire de 3'000.- au lieu de 2'000.- - Rabais de 20 % sur la première machine			
Vente forcée	La caisse reprend l'épargne, les machines et les actions (valeur nominale) à 50%. La marchandise est reprise à 100.-			