

---

# Le jeu de l'économie

---

Le "jeu de l'économie" est un jeu de société captivant pour 2 à 6 joueurs. Ce jeu, d'une grande actualité, permet de mieux comprendre le rôle et les mécanismes de l'économie dans notre société.

Ce jeu, fait pour tous les âges, est facile à comprendre. Il suffit d'en lire attentivement les règles avant de commencer la partie et de les consulter pendant les premières minutes afin de bien comprendre à quoi correspond chaque case.

## Quelques remarques avant de commencer :

Dans le jeu, comme dans la vie, il importe de prendre la bonne décision au bon moment.

Exemple : se donner une bonne formation, mettre en vente suffisamment de marchandises, acheter, produire ou vendre rapidement, etc... Si le jeu permet de prendre une décision, il faut en profiter en recourant, par exemple, aux crédits afin d'obtenir des fonds supplémentaires. La "Bourse", aussi, permet de se procurer des fonds. Tous les joueurs (employeurs comme employés) vont, à certains moments, avoir besoin d'argent. Attention, comme dans la réalité économique, une mauvaise décision infléchira le déroulement du jeu ! Sachez aussi exploiter les erreurs commises par les autres joueurs. Ce jeu est plein de surprises, profitez de toutes les possibilités qu'il offre ! Répartissez vos risques et changez de rôle si vous en avez l'occasion !

## Eléments du jeu :

1 tableau de jeu	6 pions	30 billets de	5'000.-
15 Euro actions	12 jetons Machine (carrés bleus)	30 billets de	1'000.-
17 bons Euro Epargne	5 jetons Machine (carrés rouges)	20 billets de	500.-
12 cartes de Formation	70 jetons Marchandises (ronds verts)	40 billets de	100.-
6 cartes Diplôme	6 jetons Petit crédit (ronds de couleurs)	20 billets de	50.-
25 cartes Evénement	24 Actions	25 billets de	5.-
11 cartes Etat	1 dé		
30 cartes Risque	12 jetons Machine à 50%	Total	165 billets 195'125.-

## Préparation du jeu :

Le tableau de jeu sera placé au milieu de la table. Les cartes EVENEMENT, RISQUE, ETAT, seront battues et mises sur le tableau à leur emplacement respectif (face cachée). Pour les cartes ETAT, il existe une deuxième case, DEPOT, qui ne sera utilisée que plus tard au cours de la partie. Au milieu du tableau se trouve le MARCHE. Le couvrir de jetons ronds verts MARCHANDISE. De 2 à 4 joueurs: couvrir la partie vert foncée du marché; au-delà de 4 joueurs: couvrir le marché tout entier. (Pour rendre le marché plus dynamique, ne pas recouvrir la dernière colonne)

Chaque joueur choisit un pion et reçoit un capital de départ qui se monte à 11'500.-, à répartir de la façon suivante :

2 billets de	50.-	=>	100.-
4 billets de	100.-	=>	400.-
4 billets de	500.-	=>	2'000.-
4 billets de	1'000.-	=>	4'000.-
1 billet de	5'000.-	=>	5'000.-
Total			11'500.-

# Règles du jeu

## Responsable du jeu :

Les joueurs devront désigner un RESPONSABLE qui tiendra la caisse et gèrera les cartes DIPLOME, FORMATION, ACTIONS, CREDIT et les jetons verts MARCHANDISE. Il veillera à ce que les transactions se fassent dans les règles du jeu. Il pourra jouer ou uniquement mener le jeu.

Il est de sa compétence de mener une politique interventionniste en asséchant le marché pour stimuler les ventes et la production . Deux fois par partie au maximum il peut, si la majorité des joueurs ne s'y oppose pas, retirer toutes les marchandises d'une ligne pleine.

## Objectif du jeu :

Le jeu se termine quand l'un des joueurs a accumulé la somme de fr. 50'000.- en biens et argent liquide. On peut aussi fixer avant le début de la partie la durée du jeu (par exemple : 2 heures).

## Début de la partie :

Chaque joueur met son pion sur la case DEPART. Le joueur qui fera le plus grand chiffre avec le dé commencera la partie. Le sens du jeu est celui de l'aiguille d'une montre. Chaque joueur, à son tour, ne lancera qu'une seule fois le dé.

## Case départ :

Après chaque passage à la case DEPART – FIN DE L'ANNEE, chaque joueur touche fr. 2'000.- de la caisse ( fr. 3'000.— pour les diplômés), à titre de dividende ou comme 13ème salaire).

Il paie les intérêts (10%) sur ses emprunts et , cas échéant, touche le rendement de son épargne.

S'il est en possession d'ACTIONS vendues par la caisse, il retire fr. 200.- de dividende par actions jaunes et fr. 100.- par actions rouges.

L'industriel qui a émis des actions verse les dividendes à ses actionnaires.

## Case consommation (C) :

Quand un joueur tombe sur une case verte (C), il doit acheter une MARCHANDISE. Le RESPONSABLE prend un jeton MARCHANDISE qui se trouve sur le MARCHE et le dépose à la CAISSE. Il commence avec les jetons les moins chers et encaisse le prix indiqué sous le jeton prélevé. Quand il n'y a plus de MARCHANDISE disponible sur le MARCHE, le joueur devra quand même payer le prix de la série la plus chère.



*Le jeu reflète la loi de l'offre et de la demande. Les consommateurs recherchent tout d'abord la marchandise la moins chère. Quand celle-ci se raréfie, les prix montent. Un excédent de demandes provoque l'épuisement total des stocks (cet exemple extrême démontre qu'une économie a besoin d'entreprises qui produisent et vendent des marchandises, afin de satisfaire la demande). Lorsque l'offre est trop abondante, les prix s'effondrent.*

## Case décision (D) :

Quand un joueur tombe sur une case jaune D, il doit prendre l'une des DECISIONS énumérées plus loin.

## Case consommation (C) avec point rouge :

Le joueur doit acheter une MARCHANDISE mais il peut aussi prendre une DECISION.

### **Case événement – risque :**

Si un joueur, qui ne possède pas de machine, tombe sur la case EVENEMENT – RISQUE il doit tirer une carte EVENEMENT; un joueur possédant une ou plusieurs MACHINES doit tirer une carte RISQUE. Il lit le texte de la carte à haute voix, en suit les indications et remet la carte en bas de la pile des cartes correspondantes.

### **Case bourse :**

Lorsqu'un joueur tombe sur la case BOURSE ou sur la case DEPART, la bourse est ouverte à tous les joueurs. Elle ferme dès le coup de dé du joueur suivant.

Les actions émises par un industriel sont négociables à un prix convenu entre les joueurs.

La caisse achète et vend deux séries d' ACTIONS : les jaunes assez stables et de bon rendement et les rouges au cours plus nerveux propre à satisfaire le goût du risque des spéculateurs.

Le prix de ces actions est fixé à la cote du moment de l'opération (minutes à la montre du RESPONSABLE). Les cours sont à chercher dans les graphiques de l'annexe COTATIONS. Au cas où il n'y aurait pas assez de titres pour satisfaire la demande, le caisse cédera les dernières actions en sa possession au plus offrant.



*Le terme de "BOURSE" dérive du nom de la famille patricienne belge Van der Beurse dont le blason arborait une bourse et dans l'hôtel de laquelle des commerçants se réunissaient pour échanger des marchandises. De nos jours, les bourses sont des lieux où sont concentrés les ordres d'achats et de ventes de matières premières ou de titres. Les prix y sont fixés selon le principe de l'offre et de la demande.*

### **Case état :**

#### Effets collectifs

Si un joueur tombe sur une case ETAT, il tire une carte ETAT. Les indications données sur cette carte doivent être observées par tous les joueurs. La carte ETAT est déposée – face ouverte – sur la case DEPOT. Elle restera valable jusqu'à l'arrivée d'un autre joueur sur une case ETAT. A partir de ce moment les directives de la nouvelle carte ETAT entreront en vigueur.

#### Effets individuels

L'Etat a de nouvelles exigences tant en matière de formation que de sécurité.

Lorsqu'un joueur en formation ou diplômé tombe sur l'une des cases ETAT situées de part et d'autre de la case DEPART, il perd son dernier livret de formation et se retrouve dans l'état précédant l'achat de ce livret.

Lorsqu'un industriel tombe sur la case ETAT opposée à la case DEPART, il se voit imposer des mesures de sécurité qui réduisent de 50% la valeur et la productivité d'une de ses machines; il ne pourra plus produire que 2 MARCHANDISES à la fois avec la MACHINE touchée par la mesure.

### **Vente forcée :**

Si un joueur ne peut pas effectuer ses paiements, faute d'argent liquide, il est obligé de vendre à moitié prix à la CAISSE certaines des valeurs qu'il possède. Les jetons MARCHANDISE seront seulement acceptés au prix de la matière première (fr. 100.– par unité). Celui qui ne pourra pas faire face à ses dettes, après avoir tout vendu, devra abandonner le jeu.

## Les dix décisions possibles

### 1. Formation

Le joueur paie une somme de fr. 700.- à la CAISSE et reçoit une carte FORMATION. Trois cartes FORMATION peuvent être échangées contre une carte DIPLOME. Un joueur ne peut acquérir qu'une carte DIPLOME. Le possesseur d'un diplôme reçoit au stade de la production (voir Décision 4) un salaire augmenté de 50% par rapport aux joueurs sans DIPLOME.



*Cet exemple montre la valeur de la formation professionnelle permanente. Ceux qui sont prêts à consacrer leur argent et leur temps pour leur formation auront plus tard de meilleures chances de réussite. Même celui qui est amené à dépenser toute sa fortune, aura par rapport aux autres, de meilleures possibilités d'avancement car les connaissances et l'expérience, symbolisées en ce jeu par le DIPLOME, lui resteront acquises.*

### 2. Epargne

Le joueur paie une somme de fr. 2'500.- ou un multiple de cette somme à la CAISSE et reçoit un ou plusieurs bons EURO EPARGNE (de 2500, 5000 ou 10000). Sur ces bons, la CAISSE lui paiera, à chaque passage de la case DEPART-FIN DE L'ANNEE, un intérêt de 10%.



*Epargner est profitable, dans le jeu comme dans la vie. Epargner, c'est renoncer temporairement à consommer dans un but lucratif ou de prévoyance. On dit que l'épargne est le moteur de l'économie car elle permet de mettre des fonds à disposition de ceux qui souhaitent investir.*

### 3. Investissement

Le joueur peut, pour une somme de fr. 5'000.-, acheter à la CAISSE une MACHINE (jeton bleu carré). Cette MACHINE lui permettra de fabriquer de la MARCHANDISE lors d'un prochain passage sur une case D.

Quand un joueur en possession d'un DIPLOME achète sa première MACHINE, il bénéficie d'une aide de l'Etat aux jeunes patrons sous forme d'une remise de fr. 1'000.-.



*Grâce aux investissements chacun peut devenir entrepreneur. Son bénéfice éventuel dépendra de la possibilité qu'il aura, au bon moment, de vendre sa marchandise à un prix avantageux.*

*Le niveau de vie et la richesse des habitants d'un pays, ici des joueurs, dépend de la dynamique de ses entrepreneurs.*

### 4. Production

Pour produire le joueur a une ou plusieurs MACHINES en sa possession. Il a le droit de retirer à la CAISSE des jetons MARCHANDISE jusqu'à concurrence de 4 par MACHINE. Pour chaque jeton, il paie :

	fr. 100.- pour les matières premières
	fr. 300.- minimum pour les salaires
Total	fr. 400.- minimum

La part salariale est distribuée par parts égales entre leur joueurs ne possédant pas de MACHINE. Si un ou plusieurs joueurs possèdent un DIPLOME, ils touchent 50% de plus. Cette augmentation devra également être payée par le producteur. Si tous les joueurs possèdent des MACHINES, le montant des matières premières et des salaires sera versé à la CAISSE.



*Comme dans chaque production réelle, il faut prendre en considération les salaires et le coût des matières premières. S'il y a moins de salariés, les salaires payés augmentent car la main d'oeuvre se fait rare.*

### 5. Vente de marchandises

Le joueur vend de la MARCHANDISE sur le MARCHE (cases vertes au contre du tableau de jeu). Il ne peut vendre plus de 8 MARCHANDISES à chaque décision. Il disposera sa MARCHANDISE sur les cases libres du MARCHE en commençant par les cases portant les chiffres (prix) les plus élevés. Il reçoit de la caisse par unité de MARCHANDISE les montants indiqués dans les colonnes de part et d'autre du MARCHE (2500,2000,1500,1000,500).



*La vente de MARCHANDISE ressemble à ce qui se passe en réalité. Les producteurs essaient de vendre leurs marchandises aux prix les plus élevés. Si l'offre augmente, les prix baissent. Chaque producteur court le risque d'être obligé de vendre sa marchandise avec une perte, si les frais de production (matériel plus salaires) excèdent les prix de vente. Il est même possible qu'à un moment donné le marché soit saturé et ne puisse plus absorber de marchandise.*

## 6. Emprunts (Prêts)

- a) Le joueur se fait rembourser ses bons EURO Epargne et, en conséquence, ne touche plus d'intérêt.
- b) S'il possède des MACHINES, il emprunte à la CAISSE jusqu'à concurrence de fr. 3'000.– par MACHINE. Pour désigner les machines données en gage les jetons MACHINE bleus sont remplacés par des jetons rouges jusqu'au remboursement de l'emprunt.
- c) Il prend un crédit personnel à la CAISSE (limité à fr. 2'000.–). Pour mémoire la CAISSE lui remet un jeton PRET PERSONNEL dans la couleur de son pion qu'il devra par la suite rembourser. Le taux est de 10% par tour.



*Comme dans la vie réelle, il se présente dans le jeu des situations qui nous obligent à nous procurer de l'argent liquide pour faire face à des obligations actuelles ou futures. Celui qui n'est pas en mesure de régler ses dettes, devra s'attendre à des désavantages sérieux.*

## 7. Remboursement des dettes

Le joueur rembourse tout ou partie de ses dettes ou emprunts. Montant minimum: fr. 1'000.–. Les jetons correspondant aux gages ou emprunts (carrés rouges pour les MACHINES ou ronds de couleur pour les PRETS PERSONNELS) restent chez le joueur jusqu'au remboursement complet de ses dettes.

## 8. Vente de valeurs

Le joueur vend ses valeurs au(x) joueur(s) le(s) plus offrant(s). Il peut aussi les vendre à la CAISSE mais celle-ci ne lui paiera que 80% de leur valeur de laquelle seront déduites les sommes empruntées. En cas de vente de MACHINES l'acheteur reprend également les obligations du vendeur envers les actionnaires. Si la MACHINE est vendue à la CAISSE, l'actionnaire peut demander d'être remboursé de 80% de la valeur de ses actions. Ce règlement de s'applique pas aux ventes forcées.

## 9. Marché noir

Les salariés peuvent créer un MARCHE NOIR, c'est-à-dire qu'ils peuvent acheter une MARCHANDISE au marché noir sans passer par le canal de la production, c'est-à-dire sans posséder de machine; puis vendre normalement cette marchandise sur le marché. Le stock ne doit pas dépasser 3 pièces par joueur.

### a) ACHAT

Le joueur peut acheter au maximum une marchandise par décision à un industriel à un prix à convenir ou à la CAISSE à 50% du prix de vente du moment.

### b) VENTE

Le salarié ne peut vendre qu'une marchandise au maximum par décision.

## 10. Attente

Le joueur ne prend pas de décision et attend jusqu'au prochain tour.

## FIN DU JEU

A l'heure fixée d'avance le jeu se terminera par le coup de dé lancé par le joueur ayant commencé le dernier.

Chaque joueur compte ses valeurs (Actions, bons épargnes, machines, argent, etc) et en déduit ses dettes. Les jetons MARCHANDISE sont comptés au prix de la matière première (fr. 100.–). Le gagnant est celui qui possède la plus grande fortune.