



Vous avez la possibilité de souscrire une assurance. Consultez la fiche des assurances proposées par votre conseiller en assurances et faites votre choix.



ACCIDENT.

Vous avez été victime d'un accident.

Non seulement vous avez des frais d'hospitalisation mais en plus l'accident entraîne une légère invalidité permanente.

Si vous avez souscrit une assurance: "Accidents-dommages corporels" vos frais d'hospitalisation vous seront entièrement remboursés et vous toucherez un capital de 300 RISCOS en indemnisation de votre invalidité. 300 RISCOS à recevoir du gérant.

Si vous n'êtes pas assuré, vous paierez 20 RISCOS pour les frais d'hôpitaux non remboursés par l'assurance maladie obligatoire et vous ne toucherez aucune indemnité pour l'invalidité.

Dans les deux cas, compte tenu de votre séjour à l'hôpital, vous passerez un tour de dé.



En faisant marche arrière avec votre voiture, vous heurtez un muret. Le propriétaire de ce muret sera indemnisé par votre assureur de responsabilité civile automobile. Mais vous avez aussi des dégâts à votre propre véhicule. Si votre véhicule est assuré en dégâts matériels, votre assureur supportera ces dégâts également, soit 100 RISCOS. Vous aurez cependant le montant de la franchise de 30 RISCOS à payer au gérant. A défaut de cette assurance dégâts matériels la totalité des frais vous incombe, soit 100 RISCOS à verser au gérant.



L'assureur procède à une répartition de bénéfices parmi ses assurés sur la vie. Vous recevrez autant de certificats de participation bénéficiaire que vous possédez déjà de quittances pour l'une ou pour les deux assurances sur la vie. Lorsque vous aurez dix certificats de ce genre, vous pourrez les échanger contre une quittance d'assurance vie.

Casco

le grand jeu de l'assurance

Vous voici devant un nouveau jeu: le Jeu de l'assurance. Vous serez peut-être étonné qu'un sujet aussi sérieux vous soit présenté sous la forme d'un divertissement. En jouant, vous constaterez cependant qu'il est possible de s'instruire en se distrayant.

Il existe bien des types d'assurances. Nous nous en sommes cependant tenus ici aux plus courantes, à celles qui protègent la famille et ses biens.

Pour les besoins du jeu, les mécanismes de l'assurance ont été quelquefois simplifiés. Les sommes en jeu, exprimées en RISCOS, sont symboliques et s'écartent sensiblement de la réalité. Quant aux accidents qui jalonnent le parcours, ils sont particulièrement nombreux, mais ne présentent généralement que peu de gravité. Il n'en est pas toujours ainsi, faut-il le dire! Après tout, il s'agit d'un jeu et il faut qu'il le reste. Bon amusement!



Centre d'Information de l'Assurance.

REGLEMENT.

DESCRIPTION GENERALE DU JEU.

L'enjeu de la partie est le suivant: être le premier à posséder les trois biens – maison, meubles, voiture – et avoir mené à terme les deux assurances sur la vie, l'une en vue de la pension, l'autre au bénéfice des enfants. Pour y arriver, les joueurs se servent de dés et avancent sur les cases d'un circuit qui constituent autant de péripéties qui les rapprochent ou les éloignent de la victoire.

Le jeu est prévu pour un minimum de deux personnes et un maximum de cinq. Le rôle de gérant (voir plus loin) peut être tenu par l'une de ces personnes ou par une autre.

MATERIEL DE JEU.

Le matériel se compose de:

- 1 Un **plan de jeu** constitué de cases numérotées de 1 à 36. Textes et dessins sont repris et explicités dans le présent règlement. La consultation de ce règlement deviendra bien vite superflue.
- 2 **5 pions** de couleurs différentes qui représentent un piéton et qui servent à marquer la progression des joueurs lorsque ceux-ci ne disposent pas encore (ou ne disposent plus) d'une voiture.

3 5 séries de **trois figurines** symbolisant les biens à acquérir, à savoir: la maison, les meubles et la voiture. **La figurine représentant la voiture sera utilisée pour marquer la progression des joueurs qui disposent d'une voiture. Les figurines sont entre les mains du gérant aussi longtemps que les joueurs ne sont pas propriétaires des biens correspondants.**

4 **Billets de banque** pour un montant total de 12.300 RISCOS, à savoir:

30 coupures de 10 RISCOS
25 coupures de 20 RISCOS
30 coupures de 50 RISCOS
25 coupures de 100 RISCOS
15 coupures de 500 RISCOS

C'est le gérant qui tient la caisse.

5 5 séries de dix **contrats d'assurances**. Pour chaque assurance souscrite le joueur reçoit du gérant, le contrat correspondant.

6 35 **quittances** que le gérant délivrera en contrepartie de primes payées en assurance vie "Décès-Pension" et 25 quittances remises lors du paiement de primes payées pour l'assurance vie "Avenir-Enfant".

7 50 **certificats** de participation bénéficiaire en assurance sur la vie.

8 6 **fiches** donnant un aperçu des assurances proposées: les joueurs et le gérant en recevront chacun un exemplaire.

9 30 **cartes "Hasard"** à disposer près du plan de jeu, texte vers le bas.

PREPARATION.

Avant de jouer, il y a lieu:

1 de lire attentivement le présent règlement;

2 de disposer le plan de jeu et le paquet de cartes "Hasard";

3 de procéder à la distribution d'une somme à chaque joueur; chacun d'eux recevra 350 RISCOS, soit 1 billet de 100 RISCOS; 3 billets de 50 RISCOS; 3 billets de 20 RISCOS et 4 billets de 10 RISCOS;

4 de désigner la personne qui tiendra le **rôle de gérant**. Si les joueurs ne craignent pas de ralentir quelque peu la partie, ils peuvent désigner l'un d'entre eux pour exercer cette fonction, qui consiste à:

- tenir la caisse et procéder à toutes les transactions financières qu'implique le jeu;
- remettre les figurines correspondant aux biens qu'acquièrent les joueurs et les leur réclamer lorsque les péripéties du jeu les leur font perdre;
- remettre aux joueurs les contrats d'assurances qu'ils ont souscrits et encaisser leurs primes; en assurance sur la vie, leur délivrer également les quittances voulues ainsi que les certificats de participation bénéficiaire;
- racheter la voiture du joueur malchanceux au profit de la caisse, en cas de difficultés financières;

5 de désigner celui des joueurs qui commencera la partie. A cette fin, chaque joueur jettera un dé: celui d'entre eux qui aura obtenu le nombre le plus élevé partira le premier.

RECONNAISSANCE DU CIRCUIT.

Les cases appartiennent à l'une des catégories suivantes:

1 Les cases "**Biens**" (à angle bleu) qui confèrent la propriété d'un bien (maison, meubles, auto);

2 Les cases "**Sinistres**" (à angle rouge) qui vaudront généralement une déconvenue plus ou moins importante, mais en vue de laquelle il est possible de s'assurer;

3 Les cases "**Assurances**" (angle vert) qui permettent soit de se mettre à l'abri de ces déconvenues en souscrivant des contrats d'assurances, soit de souscrire une des deux assurances sur la vie qui constituent un des enjeux de la partie;

4 Les cases "**Hasard**" (à angle jaune) qui renvoient aux cartes du même nom et qui constituent autant de péripéties de la partie, tantôt favorables, tantôt défavorables au joueur visé.

5 Les cases "**Divers**" (à angle orange).

REGLES GENERALES.

1 Les cases "Biens".

Le joueur qui tombe sur une de ces cases devient propriétaire du bien correspondant pour autant qu'il ne le possède pas encore ou qu'il ne le possède plus. En effet, **le règlement exclut la possibilité de posséder deux fois le même bien.**

Le joueur ne pourra entrer en possession des "meubles" que s'il a déjà la maison.

Pour la voiture, le joueur ne pourra en prendre possession que s'il est à même de payer la prime pour l'assurance obligatoire de "responsabilité civile" qui doit être souscrite avant toute mise en circulation. Dès ce moment, le joueur pourra utiliser les deux dés pour accélérer sa progression.

Les figurines tiennent lieu de titre de propriété. Détenues par le gérant, elles sont remises aux joueurs au fur et à mesure qu'ils acquièrent les biens correspondants.

2 Les cases "Sinistres".

Ces cases peuvent soit causer **la perte d'un bien**, soit **menacer l'argent** dont disposent les joueurs.

Lorsque le joueur tombe sur une case qui vise un bien, il ne se passera rien s'il ne possède pas ce bien ou s'il a pris la précaution de s'assurer contre le risque en question. Tout au plus aura-t-il à supporter une éventuelle "**franchise**", c'est-à-dire une somme

que le contrat d'assurance laisse de toute façon à sa charge et qui correspond généralement à une part très modique du dommage.

En revanche, lorsque le joueur est propriétaire du bien frappé par le sinistre et qu'il **n'est pas assuré**, deux possibilités se présentent dans le jeu, soit la perte du bien et l'obligation pour le joueur de restituer au gérant la figurine correspondante, soit l'obligation pour ce même joueur de faire réparer ce bien et donc de supporter lui-même les frais de l'opération.

Pour les cases "sinistres" qui menacent l'argent dont le joueur dispose, la même règle est d'application.

3 Les cases "Assurances".

Chaque fois qu'un joueur tombe sur une de ces cases, il a l'occasion de souscrire une des dix assurances proposées, **mais une à la fois seulement, même en assurance automobile**. Il est libre de son choix, mais ne peut souscrire une assurance couvrant un bien que s'il le possède.

Dès qu'une assurance a été souscrite, elle le reste, en principe, pour toute la durée du jeu. La prime annuelle est due à la souscription et à chaque passage de la case "Caisse" (case n° 1).

Les assurances automobile sont "**suspendues**" lorsqu'un joueur perd sa voiture ou n'est plus autorisé à la conduire. Cette suspension signifie que l'assureur n'accorde plus sa couverture; dès lors le preneur d'assurance n'a plus à payer la prime. Le contrat sera cependant automatiquement remis en vigueur lorsque le joueur aura retrouvé l'usage de son véhicule. La prime sera à nouveau payable à partir du moment où il franchira la case n° 1. Une règle semblable est d'application pour l'assurance "femme d'ouvrage": cette assurance est suspendue lorsque la maison qui suppose l'emploi d'une femme d'ouvrage est ravagée par les flammes et qu'elle n'était pas assurée contre l'incendie.

Pour ne pas perdre cette "suspension" de vue au risque de payer des primes qui ne sont pas dues, il suffira au joueur de **retourner** le contrat d'assurance correspondant.

Les deux assurances sur la vie prévoient chacune la constitution d'un capital, l'un en vue de la pension, l'autre au bénéfice des enfants. Les primes pour ces assurances sont également payées à la souscription et à chaque passage à la "Caisse". **Une fois une assurance sur la vie menée à terme, c'est-à-dire lorsque dix primes sont payées pour l'assurance décès-pension et cinq primes pour l'assurance avenir-enfant, il n'y a plus de primes à payer pour elle.**

Les "participations bénéficiaires" peuvent accélérer la venue à terme des assurances sur la vie. Par une convention propre au jeu, **dix certificats** de participation bénéficiaire peuvent être échangés contre **une quittance** auprès du gérant et ce indifféremment pour l'une ou l'autre des deux assurances sur la vie.

4 Les cases "Hasard".

Le joueur qui tombe sur l'une de ces cases prendra la première carte du paquet "Hasard" qui se trouve près du plan de jeu. Après avoir pris connaissance de la bonne ou de la mauvaise nouvelle qu'elle lui apporte, il glissera la carte **en dessous du paquet**.

5 Les cases "Divers".

Ces cases sont autant d'autres péripéties qui ont pour but de corser le jeu.

REGLES PARTICULIERES.

Accidents de la circulation.

Lorsqu'un joueur arrive avec sa voiture – et uniquement dans ce cas-là – **sur une case déjà occupée par un ou plusieurs joueurs**, qu'ils soient piéton ou automobiliste, on considère **qu'il y a accident de la circulation et qu'il en est responsable**. Le règlement de cet accident s'opère alors comme suit:

La victime, c'est-à-dire le piéton ou l'automobiliste qui était le premier à occuper la case, sera indemnisée des dommages qu'elle a subis par l'assurance obligatoire de responsabilité civile de l'automobiliste tamponneur; elle poursuivra sa route sans autre handicap. Tout en simplifiant les choses, cette règle respecte la réalité: la victime d'un accident ne s'enrichit pas; elle est indemnisée des dommages qu'elle a subis.

Mais l'accident cause aussi des dommages au véhicule tamponneur. Si le joueur a eu la prévoyance de souscrire une assurance "Dégâts matériels" pour son véhicule, son assureur l'indemnise et il peut, lui aussi, continuer à jouer après avoir payé au gérant le montant de la franchise de **30 RISCOS**. Dans le cas contraire, il devra faire les frais de l'opération:

- s'il a heurté un piéton, il n'a que des dégâts de carrosserie: **100 RISCOS** à payer au gérant;
- s'il a heurté une voiture, son véhicule est démolé et déclassé. A ce moment, il aura le choix, soit restituer la figurine représentant la voiture au gérant et continuer à pied, à l'aide d'un seul dé seulement; soit, s'il en a les moyens, remplacer sa voiture, dont coût: **400 RISCOS** à payer au gérant.

Le règlement de l'accident doit s'opérer avant de se conformer aux prescriptions de la case sur laquelle l'accident s'est produit.

Exemple: collision de voitures sur la case n° 1; s'il n'est pas assuré en dégâts matériels, le tamponneur devra d'abord remplacer sa voiture (400 RISCOS à payer au gérant), soit la perdre s'il n'a pas cette somme. Ce n'est qu'après qu'il touchera soit les 500 RISCOS s'il a gardé sa voiture, soit les 350 RISCOS s'il est redevenu piéton.

Autre exemple: l'accident survient sur une case "Assurances"; si le tamponneur n'a pas d'assurance "Dégâts matériels" pour son véhicule, il devra d'abord régler l'accident avant de pouvoir souscrire cette assurance (ce serait trop simple de pouvoir s'assurer au moment de l'accident!).

Difficultés financières.

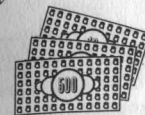
Le joueur qui est amené à devoir payer un montant supérieur à l'argent dont il dispose devra commencer par vendre sa voiture. Cette vente lui vaudra 300 RISCOS. S'il n'a pas (ou plus) de voiture ou si ces 300 RISCOS ne suffisent pas, il devra céder tout l'argent dont il dispose et laisser passer autant de fois son tour de dés que le solde qui reste à payer compte de tranches de 100 RISCOS entières ou entamées.

Exemple: Un joueur possède une voiture et 40 RISCOS et tombe sur la case 31. S'il n'a pas souscrit une assurance responsabilité civile familiale-vie privée, il devra payer 500 RISCOS au gérant. Puisqu'il n'en a pas les moyens, il devra céder sa voiture au gérant, payer les 40 RISCOS qu'il possède et encore attendre deux tours de dés avant de pouvoir reprendre la route.

Ces dispositions sont uniquement d'application pour le règlement de sommes dues suite à des sinistres ou des hasards malchanceux. **Il n'est pas permis d'y recourir pour d'autres transactions financières**, tel le paiement des primes.

APERÇU DU PLAN DE JEU.

1



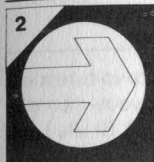
CAISSE.

Vous recevez 500 RISCOS si vous êtes automobiliste et 350 RISCOS si vous êtes piéton.

ECHÉANCE.

C'est le moment de payer les primes annuelles pour les assurances que vous avez souscrites. Les assurances sur la vie pour lesquelles vous auriez déjà payé les cinq ou les dix primes correspondantes n'entrent plus en ligne de compte. Il en va de même des primes des assurances suspendues.

2



Vous passez à la case n° 4, 5 ou 7 au choix.

3



Une violente tempête arrache une douzaine de tuiles de votre maison. Si vous n'avez pas souscrit l'assurance "maison", il vous en coûtera 70 RISCOS de réparations. Si vous êtes assuré, votre assureur interviendra à concurrence de 40 RISCOS, mais il vous reste la franchise de 30 RISCOS à payer au gérant.

4



Vous recevez une voiture à condition de souscrire immédiatement une assurance de responsabilité civile pour les dommages que vous pourriez occasionner à autrui. La voiture vous permet de jouer avec deux dés, ce qui accélérera votre avance.

5



Vous devenez propriétaire d'une maison. Ceci vous conduit à engager une femme d'ouvrage. N'oubliez pas que la loi vous oblige à souscrire une assurance "Femme de ménage". Faites-le à la première occasion.

6

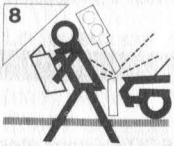


Vous avez la possibilité de souscrire une assurance. Consultez la fiche des assurances proposées par votre conseiller en assurances et faites votre choix.

7



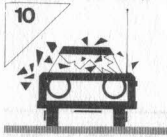
Vous recevez vos meubles si vous êtes déjà propriétaire de la maison.



8 En piéton distrait, vous obligez un automobiliste à une manoeuvre pour vous éviter. La voiture monte sur le trottoir et heurte un poteau. Frais: 50 RISCOS. Si vous avez souscrit l'assurance de responsabilité civile "Familiale-Vie privée", votre assureur prendra ces 50 RISCOS en charge. Sinon, soyez heureux qu'il n'y ait pas eu de blessé et de vous en tirer à si bon compte. Payez 50 RISCOS au gérant.



9 L'assureur procède à une répartition de bénéfices parmi ses assurés sur la vie. Vous recevrez autant de certificats de participation bénéficiaire que vous possédez déjà de quittances pour l'une ou pour les deux assurances sur la vie. Lorsque vous aurez dix certificats de ce genre, vous pourrez les échanger contre une quittance d'assurance vie.



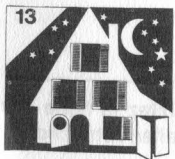
10 Du gravier fait voler le pare-brise de votre voiture en éclats. Si votre voiture n'est pas assurée contre les dégâts matériels, vous aurez à supporter vous-même la totalité du coût de la réparation, soit 20 RISCOS à payer au gérant. Si elle l'est, votre assureur intervient et paie la totalité des frais.



11 Vous avez la possibilité de souscrire une assurance. Consultez la fiche des assurances proposées par votre conseiller en assurances et faites votre choix.



12 Prenez la carte supérieure du paquet "Hasard".



13 Des voleurs se sont introduits chez vous et ont volé votre mobilier. Ils se sont aussi emparés de votre voiture. Vous perdez les biens (les meubles et/ou la voiture) qui n'auraient pas été assurés contre le vol.



14 Votre femme d'ouvrage tombe dans les escaliers de votre maison. Elle doit se faire soigner et elle est immobilisée pour plusieurs jours. Frais: 100 RISCOS que votre assureur prendra à sa charge si vous avez souscrit l'assurance "Femme de ménage". Sinon ce montant est à votre charge et vous serez, en plus, condamné à une amende de 30 RISCOS pour ne pas avoir assuré votre femme d'ouvrage contre les accidents du travail, comme la loi vous y oblige. Au total: 130 RISCOS à payer au gérant.



15 Vous avez la possibilité de souscrire une assurance. Consultez la fiche des assurances proposées par votre conseiller en assurances et faites votre choix.



BONUS-MALUS.

En assurances automobile obligatoire, le montant de la prime varie selon que vous avez ou non occasionné des accidents. C'est ainsi qu'une année sans accident vous vaut une réduction de prime et que chaque accident vous vaut une pénalisation. Lancez un dé. Si vous tombez sur le 1, 2 ou 3, vous n'avez pas occasionné d'accident de voiture et votre assureur vous fait une ristourne sur votre assurance de responsabilité civile

de 10 RISCOS si le nombre sorti est 1
de 20 RISCOS si le nombre sorti est 2
de 30 RISCOS si le nombre sorti est 3 } à payer par le gérant.

Si vous tombez sur le 4, 5 ou 6, vous avez eu trop d'accidents de voiture et votre assureur vous fait payer une surprime pour votre assurance de responsabilité civile

de 40 RISCOS si le nombre sorti est 4
de 50 RISCOS si le nombre sorti est 5
de 60 RISCOS si le nombre sorti est 6 } à verser au gérant.

De plus, si le nombre sorti est 6, votre assureur vous retire l'assurance des dommages matériels et vous restituez le contrat "Dégâts matériels" au gérant.



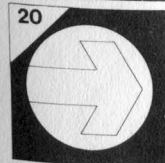
17 Si vous avez souscrit une assurance sur la vie **décès-pension**, vous bénéficiez d'une immunisation fiscale qui vous permettra de payer moins d'impôts. Gain: 40 RISCOS que vous recevez du gérant.



18 Prenez la carte supérieure du paquet "Hasard".



19 Vous avez la possibilité de souscrire une assurance. Consultez la fiche des assurances proposées par votre conseiller en assurances et faites votre choix.



20 Vous passez à la case n° 22, 23 ou 25, au choix.

21



L'assureur procède à une répartition de bénéfices parmi ses assurés sur la vie. Vous recevrez autant de certificats de participation bénéficiaire que vous possédez déjà de quittances pour l'une ou pour les deux assurances sur la vie. Lorsque vous aurez dix certificats de ce genre, vous pourrez les échanger contre une quittance d'assurance vie.

De plus, si vous avez souscrit l'assurance sur la vie "Décès-pension", vous déduisez la prime de vos revenus taxables, ce qui vous permet de payer moins d'impôts. Gain: 40 RISCOS, que vous verse le gérant. A noter que cette immunité fiscale ne concerne pas l'assurance: "Vie-enfant."

22



Vous devenez propriétaire d'une maison. Ceci vous conduit à engager une femme d'ouvrage. N'oubliez pas que la loi vous oblige à souscrire une assurance "Femme de ménage". Faites-le à la première occasion.

23



Vous recevez vos meubles si vous êtes déjà propriétaire de la maison.

24



Vous avez la possibilité de souscrire une assurance. Consultez la fiche des assurances proposées par votre conseiller en assurances et faites votre choix.

25



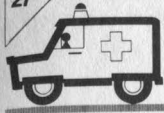
Vous recevez une voiture à condition de souscrire immédiatement une assurance de responsabilité civile pour les dommages que vous pourriez occasionner à autrui. La voiture vous permet de jouer avec deux dés, ce qui accélérera votre avance.

26



Prenez la carte supérieure du paquet "Hasard".

27



Vous vous blessez grièvement en vous adonnant au bricolage. Votre transport en ambulance et les soins d'urgence entraînent des frais. Après intervention de la mutuelle, il vous reste 100 RISCOS à payer au gérant, sauf si vous êtes titulaire de l'assurance "accidents-dommages corporel" qui garantit e.a. le paiement des frais médicaux.

28



Maison, voiture et meubles, tout a été la proie des flammes. Vous retrouverez chacun de ces biens s'ils étaient assurés, chacun de leur côté. Sinon, vous les perdez irrémédiablement (d'ou figurine(s) à restituer éventuellement au gérant).

29



Vous avez la possibilité de souscrire une assurance. Consultez la fiche des assurances proposées par votre conseiller en assurances et faites votre choix.

30



Prenez la carte supérieure du paquet "Hasard".

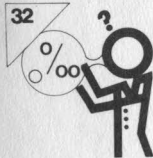
31



Votre enfant cause un grave accident en faisant une embardée à vélo. Il y a des blessés. Votre responsabilité est engagée. Si vous avez souscrit l'assurance de responsabilité civile "Familiale-Vie privée", votre assureur indemniser les victimes. Sinon, ces frais vous incombent, ce qui peut être catastrophique pour vous puisqu'ils s'élèvent à 500 RISCOS. Payez ce montant au gérant. Si vous avez des difficultés financières, relisez ce qu'en dit le règlement.

TEST-HALEINE.

32



Vous lancez un dé. Si vous obtenez le 1, 2 ou 3, vous restez en dessous du taux d'alcoolémie admis et vous pouvez reprendre la route. Si vous obtenez le 4, 5 ou 6, c'est que la prise de tang qui'on vous a fait subir confirme le test haleine et que vous dépassez le taux d'alcoolémie autorisé. C'est très grave. Non seulement vous paierez 100 RISCOS d'amende au gérant, mais votre permis de conduire est confisqué pour un tour complet, ce qui vous réduit à vous déplacer à pied. Vous restituez la figurine "Voiture" au gérant qui vous l'échangera contre la figurine "piéton". Il ne vous sera pas possible de redevenir propriétaire d'une voiture avant d'avoir effectué un tour complet comme piéton.

Pendant ce tour, vos assurances auto sont suspendues et vous n'aurez donc pas à en payer les primes au passage de la case n° 1. Dès que vous repasserez la case n°32, vous récupérez l'usage de votre voiture et vos assurances couvrant vos risques de circulation seront remises en vigueur.