

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



PREMIER JOURNAL ÉCONOMIQUE FRANÇAIS

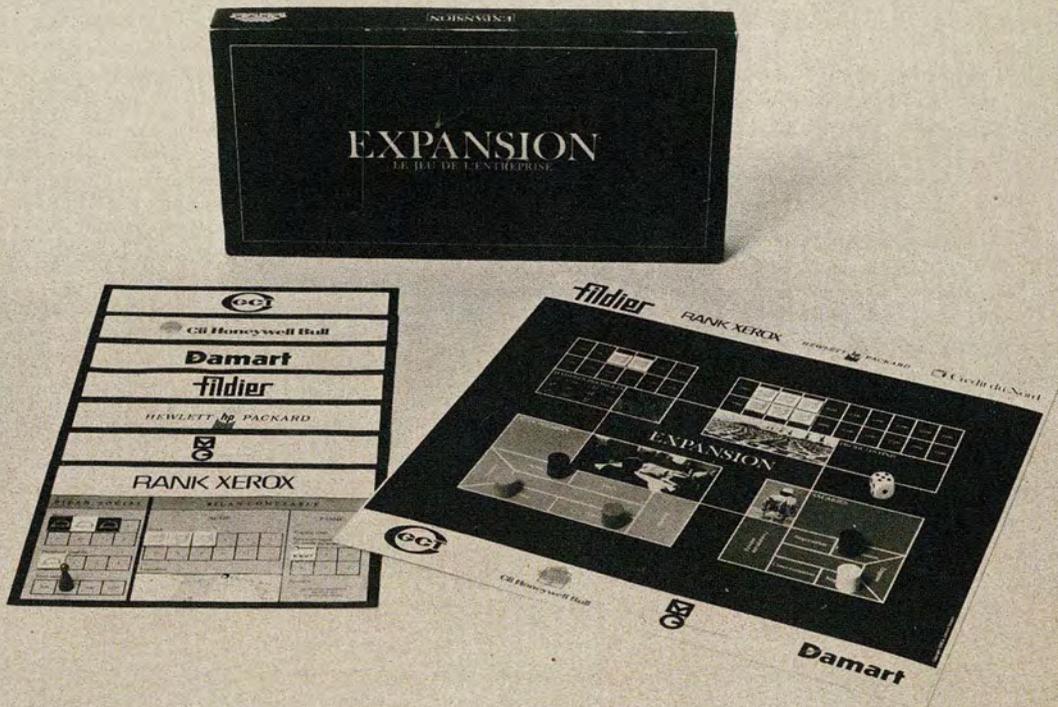
L'EXPANSION

**SPÉCIAL
ÉDITION-JEU**

L'EXPANSION

Présente son nouveau jeu.

“EXPANSION”



Le jeu de l'entreprise

Le jeu «EXPANSION» a pour principal objet de simuler la vie de l'Entreprise, lieu de rencontre et de coopération, mais aussi parfois de confrontation d'agents économiques essentiels à sa bonne marche et à sa croissance. Son originalité et son intérêt viennent de ce que les joueurs n'auront pas tous le même rôle, et de ce que chacun s'efforcera d'atteindre un objectif qui lui est propre. Le premier à l'atteindre sera déclaré gagnant de la partie.

I - Présentation du jeu

① Matériel

• 1 plateau sur lequel sont représentés schématiquement:

1 piste «Actionnaire»

1 piste «Salarié»

1 tableau du cours des «Matières premières»

1 grille «Produits finis»

• 6 bilans de sociétés (bilan comptable et bilan social)

• 8 pions joueurs dont:

6 pions pour les actionnaires (pions de couleurs)

2 pions pour les salariés (un pion noir et un pion blanc)

• 120 éléments «produit»

• 60 éléments «Personnel» soit:

30 casques blancs

30 casques noirs

• 6 indicateurs de taux salarial

• l'indicateur du cours des matières premières

• 30 pastilles «emprunt»

• 100 chèques de 1.000 F

• 50 chèques de 500 F

• 50 chèques de 100 F

• 1 dé

• 1 règle du jeu

② Nombre de joueurs

• «Expansion» se joue de 4 à 8 joueurs. A 4 joueurs, il y aura:

2 actionnaires et 2 salariés. Tout joueur supplémentaire tiendra le rôle d'un actionnaire.

• Les rôles sont répartis à l'amiable entre les joueurs avant de débiter la partie. La place de chacun des joueurs autour de la table est indifférente.

• Un des joueurs enfin est désigné pour tenir la caisse.

③ Début de partie

• Les pions joueurs des salariés sont placés sur la case «Revenus non salariaux» de la piste «salarié» et les pions joueurs des actionnaires sur la case «Personnel» de la piste «actionnaire».

• Chaque actionnaire reçoit de la caisse un bilan comptable et social et y place aux emplacements indiqués les éléments suivants:

- 5 chèques de 1.000 F sur la case «liquidités» du bilan de l'entreprise qu'il dirige.

- 1 indicateur de taux salarial sur la case 300 F de l'échelle des salaires du bilan social de l'entreprise qu'il dirige.

• L'indicateur du cours des matières premières est placé par le joueur qui tient la caisse sur la case 1.000 F du tableau du cours des «Matières Premières» du plateau.

• Chacun des deux salariés reçoit de la caisse:

- Les 30 éléments-personnel de sa couleur

- 5 chèques de 1.000 F (à 4 joueurs)

• Le Caissier place 10 produits finis sur les 10 premières cases de la grille «Produits finis» du plateau (les cases qui ont les prix les plus élevés).

N.B.

La somme perçue par chacun des deux salariés en

début de partie varie en fonction du nombre de joueurs de la façon suivante:

A 4 joueurs: 5.000 F à chacun des deux salariés

A 5 joueurs: 7.500 F à chacun des deux salariés

A 6 joueurs: 10.000 F à chacun des deux salariés

A 7 joueurs: 12.500 F à chacun des deux salariés

A 8 joueurs: 15.000 F à chacun des deux salariés

④ Objectif des joueurs

L'objectif de chaque actionnaire est d'avoir fait réaliser à l'entreprise qu'il dirige un bénéfice de 10.000 F. (la manière d'estimer le bénéfice d'une entreprise est expliqué ultérieurement; voir § IV. 1.).

• L'objectif de chaque salarié est d'avoir acheté 15 produits finis pour sa consommation (à 4 joueurs)

N.B.

L'objectif de chacun des deux salariés varie en fonction du nombre de joueurs de la façon suivante.

A 4 joueurs: 15 produits finis consommés

A 5 joueurs: 20 produits finis consommés

A 6 joueurs: 30 produits finis consommés

A 7 joueurs: 35 produits finis consommés

A 8 joueurs: 45 produits finis consommés

⑤ Présentation rapide de la partie

• Au cours de la partie, les joueurs, l'un après l'autre, feront progresser leur pion-joueur sur l'une ou l'autre des deux pistes (piste Actionnaire ou piste Salarié), dans le sens indiqué. Les pions-joueurs tomberont sur l'une ou l'autre des cases et le joueur pourra alors réaliser (ou ne pas réaliser) une opération qui lui sera proposée sur cette case.

• Le mode de progression des pions-joueurs sur les pistes sera le suivant:

- soit d'un nombre de cases égal au nombre indiqué par le dé préalablement jeté.

- soit d'une (et d'une seule) case après avoir indiqué le refus de jeter le dé.

• Pour réaliser son objectif, chaque actionnaire devra acheter des matières premières, embaucher du personnel, vendre des produits finis. A lui de bien gérer son entreprise pour réaliser par ces opérations un bénéfice.

• Pour réaliser son objectif, chacun des deux salariés devra négocier avec les actionnaires les meilleures conditions d'embauche et de rémunération du personnel employé dans les diverses entreprises; il percevra des revenus (salariaux et non salariaux) et achètera des produits finis pour sa consommation. A lui de bien gérer le personnel qui lui est confié pour parvenir le plus rapidement possible à son objectif de consommation.

• Le premier joueur (qu'il soit actionnaire ou salarié) qui réalise son objectif est déclaré gagnant de la partie.

II - Opérations des actionnaires

① Cases "Achat"

• Lorsqu'il tombe sur cette case, l'actionnaire peut acheter des matières premières pour l'entreprise qu'il

gère. Pour déterminer le cours de ces matières premières, il commence par jeter le dé. Il déplace alors l'indicateur du cours des matières premières sur son tableau selon les indications données sous celui-ci. Ce nouveau cours est le cours avant transaction.

- L'actionnaire peut alors acheter autant de matières premières qu'il le désire. Il les reçoit de la caisse et les place sur les cases «stock» de l'actif du bilan de l'entreprise qu'il gère. Il règle alors à la Caisse, avec les liquidités dont il dispose sur la case «liquidités» de l'actif du bilan de l'entreprise qu'il dirige, un montant égal au nombre de matières achetées multiplié par le cours de transaction. Ce cours est obtenu en déplaçant à nouveau l'indicateur du cours d'un nombre de cases égal au nombre de produits achetés moins 1.

Exemple:

Un actionnaire tombe sur une case «achat». L'indicateur est à 700 F. Il tire le dé et obtient 3. Il se reporte aux indications données sur le tableau et déplace l'indicateur de - 100 F. Le cours avant transaction est donc de 600 F. Il décide alors d'acheter 4 matières premières. Le montant à régler est le suivant:

4 matières premières \times (600 + 300) = 3.600 F

Le cours de transaction est de: 900 F.

N.B.

Dès qu'un actionnaire tombe sur une case «Achat», il tire obligatoirement le dé pour obtenir un nouveau cours (même si en définitive il décide de ne pas acheter de matières premières).

- Un actionnaire ne peut acheter de matières premières qu'à concurrence des liquidités dont dispose son entreprise.

② Cases "Vente"

- Lorsqu'il s'arrête sur cette case, l'actionnaire peut vendre les matières premières acquises par son entreprise et qui ont été transformées en produits finis par le personnel y travaillant.

- Il prend les matières premières disponibles sur la case «stock» du bilan de l'entreprise qu'il dirige et les place sur les premières cases disponibles de la grille «Produits finis» du plateau. Il reçoit alors de la caisse un montant égal à la multiplication du nombre de produits vendus par le prix du dernier produit mis sur la grille du plateau.

- L'actionnaire ne peut jamais vendre, en une fois, plus de produits finis qu'il n'a de salariés productifs employés dans l'entreprise qu'il gère (cf. § III.1).

N.B.

Attention, les éléments «Personnel qualifié» comptent double (voir § 4)

- Les liquidités ainsi obtenues sont disposées sur les cases de la grille «liquidités» de l'entreprise qu'il gère.

N.B.

S'il n'y a pas de case disponible sur la grille «Produits finis» du tableau, il n'y a pas de vente possible.

③ Case "Emprunt"

- Lorsqu'il s'arrête sur cette case, l'Actionnaire peut emprunter des liquidités à la caisse par tranche de 1.000 F. Le montant maximal possible est égal à 5.000 F. (cf. § I.3).

- Il dispose les liquidités ainsi obtenues sur les cases «liquidités» de l'actif du bilan de l'entreprise qu'il dirige, ainsi qu'autant de pastilles «emprunt» (d'une valeur de 1.000 F et fournies par la caisse) sur les cases «Emprunt Crédit du Nord» figurant au passif du bilan de l'entreprise qu'il gère.

- Dès qu'il s'arrêtera à nouveau sur cette case (au cours d'un tour de jeu postérieur), il devra obligatoirement

rembourser à la caisse le montant de cet emprunt augmenté d'un intérêt de 10%. Il le fera avec les liquidités disponibles sur les cases de la grille «liquidités» figurant à l'actif du bilan de son entreprise.

- Il ne pourra pas réemprunter au cours de ce même tour de jeu.

④ Case "Personnel"

- Lorsqu'un actionnaire s'arrête sur cette case, ou même s'il ne fait que la survoler, il doit verser aux salariés le montant des salaires dus aux éléments-personnel employés dans son entreprise.

Pour ce faire, il multiplie le nombre d'éléments-personnel productifs (cf § III.1) d'une même couleur par le taux salarial en vigueur dans son entreprise et verse à chacun des joueurs salariés responsables le montant ainsi obtenu, puisé parmi les liquidités de son entreprise.

N.B.

Les éléments-personnel qualifiés sont rémunérés au taux salarial immédiatement supérieur au taux en vigueur dans l'entreprise. Voir alinéa «formation» de ce même paragraphe.

- De plus, si, et seulement si, l'actionnaire s'arrête sur cette case, il peut ouvrir des négociations (après avoir versé les salaires dus) avec l'un, l'autre ou les deux joueurs salariés et qui porteront sur:

- L'embauche: l'actionnaire peut embaucher autant d'éléments-personnel qu'il désire s'il obtient l'accord du joueur salarié concerné.

Il reçoit alors du joueur salarié en question le nombre d'éléments-personnel fixé et les dispose sur les cases disponibles de la grille Personnel de son entreprise. Les éléments-personnel ainsi embauchés le sont au taux salarial en vigueur dans l'entreprise.

- La formation: s'il reçoit l'accord du joueur salarié concerné, l'actionnaire peut former du personnel employé dans son entreprise. Il verse alors 500 F à la caisse et dispose le (ou les) élément (s) ainsi formé sur les cases disponibles prévues à cet effet de la grille «Personnel» de son entreprise (Personnel qualifié)

Le personnel qualifié transforme 2 fois plus de matières premières en produits finis que le personnel non qualifié. (voir § II.2 Vente des produits finis).

- Le licenciement: l'Actionnaire peut licencier du personnel. Il verse alors au (x) joueur (s) concerné (s) une indemnité de licenciement égale au salaire en vigueur dans l'entreprise par élément-personnel licencié et restitue les éléments-personnel licenciés au salarié concerné.

- Les éléments-personnel qualifiés, une fois licenciés, perdent leur qualification. S'ils sont réembauchés ultérieurement, ils le seront en tant qu'éléments-personnel non qualifiés.

- En aucun cas, ces négociations ne devront excéder une durée de 3 minutes. Les joueurs, en début de partie, désigneront un meneur de jeu qui sera chargé de faire respecter cette règle tout au long de la partie.

III - Opérations des salariés

① Cases "Négociations"

- Lorsqu'un salarié tombe sur cette case, il peut ouvrir des négociations avec l'un, l'autre, plusieurs ou tous les actionnaires, et qui porteront sur:

- L'embauche: une fois l'accord du joueur actionnaire concerné obtenu, le joueur salarié place le nombre convenu d'éléments-personnel de sa couleur, pris

parmi ceux dont il dispose, sur les cases de la grille «Personnel» de l'entreprise concernée. Ils sont productifs dès ce tour de jeu. Ils seront rémunérés au taux salarial en vigueur dans l'entreprise.

N.B.

Le nombre maximal d'éléments-personnel qu'un joueur salarié pourra faire embaucher en un tour dans l'ensemble des entreprises est limité à un nombre maximal égal à 2 fois le nombre d'entreprises ouvertes.

Exemple: s'il y a trois joueurs actionnaires: nombre maximal par tour: $3 \times 2 = 6$ éléments-personnel.

Mais ces éléments pourront tous être embauchés par une seule entreprise (ou deux, ou plusieurs).

- **La rémunération du personnel:** le joueur salarié peut demander à un actionnaire une hausse du taux de rémunération du personnel employé dans l'entreprise. Une fois l'accord de l'actionnaire obtenu on déplace l'indicateur sur l'échelle des salaires de l'entreprise concernée jusqu'au taux convenu.

N.B.

Le taux de salaire ne peut varier qu'en hausse. Le taux de salaire s'applique à tous les éléments-personnel productifs de l'entreprise (qu'ils appartiennent à l'un ou à l'autre salarié), y compris aux éléments-personnel qualifié, qui, restant rémunérés au taux salarial immédiatement supérieur, bénéficieront aussi de cette augmentation.

- **La grève:** en cas de désaccord avec un actionnaire, le joueur salarié peut décider de mettre en grève les éléments-personnel (de sa propre couleur) d'une entreprise. Le joueur salarié les retourne alors, face cachée, sur leur case de la grille «Personnel» de l'entreprise concernée. Ils ne sont plus productifs. Ils ne sont pas rémunérés.

N.B.

• Un salarié ne peut mettre en grève dans une entreprise que les éléments-personnel lui appartenant.

• Les grèves partielles sont interdites: le joueur salarié retourne face cachée tous les éléments-personnel lui appartenant, y compris les éléments-personnel qualifiés.

• Effet de la grève: lorsque des éléments-personnel sont en grève dans une entreprise, il ne peut plus y avoir d'embauche, de formation et de licenciements, de hausse de rémunérations dans cette entreprise, sauf si l'une de ces actions permet de mettre fin à la grève lors d'une phase de négociation ultérieure mettant à nouveau en rapport le joueur actionnaire et le joueur salarié concerné. La vente de produits finis par un joueur actionnaire est toutefois encore possible s'il dispose dans l'entreprise qu'il gère d'éléments-personnels non grévistes.

• En aucun cas, ces négociations ne devront excéder une durée de 3 mn. Le meneur du jeu est chargé de faire respecter cette règle.

② Cases "Consommation"

• Lorsqu'il tombe sur cette case, le salarié peut acheter des produits finis. Il prend alors sur les cases de la grille «Produits finis» du plateau autant de produits finis qu'il le désire en commençant par les produits finis dont le prix est le moins élevé.

• Il verse alors à la caisse un montant égal à la multiplication du nombre de produits achetés par le prix du dernier produit fini enlevé de la grille du plateau.

• S'il n'y a aucun produit fini disponible sur les cases de la grille «Produits finis», il n'y a pas de consommation possible.

• Le salarié ne peut acheter qu'à concurrence des liqui-

dités dont il dispose. Il place les produits finis achetés devant lui sur la table et visiblement.

③ Case "Emprunt"

• Lorsqu'il s'arrête sur cette case, le salarié peut emprunter à la caisse des liquidités par tranche de 1.000 F.

• Les règles applicables sont semblables à celles applicables aux emprunts des actionnaires. Toutefois, le montant maximal possible de l'emprunt est fixé à: $500 F \times$ nombre d'éléments-personnel (de la couleur concernée) productifs dans les entreprises (arrondir au millier de francs inférieur).

N.B.

Un joueur-salarié, ayant le nombre de produits finis requis pour remplir les conditions de son objectif, ne pourra être déclaré gagnant de la partie s'il n'a pas remboursé à la caisse le montant d'un emprunt contracté précédemment.

④ Case "Revenus non salariaux"

• Dès qu'un joueur salarié survole (ou s'arrête sur) cette case, il perçoit de la caisse, en tant que revenus non salariaux, un montant égal à 1.000 F par élément-personnel (de sa propre couleur) placé dans les diverses entreprises (productif ou non productif).

IV - Règles particulières

① Evaluation du bénéfice d'une entreprise

• Pour évaluer le bénéfice d'une entreprise, agir de la manière suivante:

- Additionner le montant des matières premières détenues en stock par l'entreprise (à l'actif de son bilan) évaluées 1.000 F l'une ainsi que le montant des liquidités détenues par l'entreprise.

- Puis retrancher de ce total le montant du capital reçu, soit 5.000 F, (au passif du bilan de l'entreprise) éventuellement augmenté du montant d'un emprunt en cours (figurant aussi au passif).

• La différence constitue le bénéfice réalisé par l'entreprise (elle peut aussi indiquer une perte!).

② Menace de faillite et faillite

• Lorsqu'un actionnaire ne peut faire face à l'un de ses engagements (versement des salaires ou remboursement d'un emprunt) du fait du manque de liquidités de son entreprise, sa crise de trésorerie le menace de faillite.

• Pour l'éviter, il peut alors revendre à la caisse au prix de 1.000 F les matières premières détenues en stock par son entreprise et faire face ainsi à ses engagements.

• Si cette solution s'avère insuffisante, l'actionnaire est déclaré en faillite. Il a perdu la partie. Il restitue tous les éléments posés sur le bilan de son entreprise à la caisse.

• Si un joueur-salarié ne peut faire face au remboursement d'un emprunt il peut revendre à la caisse un ou plusieurs produits finis qu'il détient au prix de 2.500 F l'un. Si cette solution est insuffisante, il a perdu la partie. Il restitue tous les éléments dont il dispose à la caisse.

V - Fin de partie

Le premier joueur (actionnaire ou salarié) à avoir rempli les conditions de son objectif est déclaré gagnant de la partie.

L'EXPANSION

67, Avenue de Wagram, 75017 Paris

Tél. 758.12.95