

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 (Saône-et-Loire), 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



BOURSE

LE JEU DE LA FINANCE

Règle officielle
mise en ligne par François Haffner
pour les lecteurs de jeuxsoc.fr

PRÉSENTATION

L'esprit du jeu : Investir de l'argent en Bourse, spéculer sur les cours des valeurs mobilières, bref, acheter et vendre des actions et des obligations avec l'espoir de percevoir des dividendes et de réaliser des plus-values. Comme dans la réalité, les transactions boursières pourront s'effectuer dans un environnement économique favorable ou difficile, intervenir en période de récession, de reprise, d'expansion ou de stagnation, autant d'événements qui influenceront sur le cours des actions et des obligations.

Ces valeurs mobilières pourront monter ou baisser, enregistrer des variations qui, selon leur nature, seront plus ou moins importantes ; être vendues à perte ou au contraire rapporter à son propriétaire des revenus substantiels.

La méthode et la stratégie d'enrichissement, les décisions que les joueurs doivent prendre dépendent du caractère de chacun : le téméraire prendra de nombreux risques (il peut certes faire fortune, mais il peut aussi se ruiner). Le prudent au contraire n'envisagera que les placements sages et sans risque (il gagnera de l'argent mais en gagnera-t-il assez ?). Enfin, celui qui se considère un vrai financier envisage tous les risques, en mesure la portée, place son capital en diversifiant ses participations, joue sur les hausses et les baisses de cours ; il s'efforce de s'enrichir rapidement en toute sécurité.

COMPOSITION DU JEU

Le jeu comprend :

- un plateau sur lequel est représenté un circuit composé de 20 cases. On distingue :
 - a) Les cases où les joueurs peuvent acheter ou vendre des actions ou des obligations. A chacune de ces cases correspond un tableau de cotations.
 - b) Les cases "Événement" où les joueurs doivent tirer une carte "Événement". La case Départ correspond à une des cases "Événement".
 - c) Les cases "Banque" où les joueurs peuvent souscrire un emprunt.
 - une réglette qui permet la cotation des valeurs : 2 tirettes accompagnent cette réglette
 - 70 cartes "Action" (14 Sociétés x 5 cartes "Action")
 - 10 cartes "Obligation" (2 Sociétés x 5 cartes "Obligation")
 - 14 cartes "Option"
 - 35 cartes "Événement"
 - 10 cartes "Emprunt" (5 par banque)
 - des billets de : 1.000 F, 5.000 F, 10.000 F, 50.000 F
 - un dé
 - 6 pions joueurs
 - 1 sachet de 20 repères de cotation (3 sont prévus en remplacement).

LE JEU ET LA RÉALITÉ

Ce jeu a pour but de simuler le marché des valeurs mobilières : nos préoccupations ont donc été de nous en inspirer et de nous en approcher le plus possible lors de la conception d'ensemble. Il n'en demeure pas moins vrai que bien des aspects de la réalité ne figurent pas dans "BOURSE" et que d'autres ont été exagérés : la réalité économique est trop souvent complexe pour que nous l'ayons reproduite rigoureusement à l'échelle d'un jeu.

Il nous a par ailleurs paru nécessaire de conserver au jeu une certaine simplicité de fonctionnement. Si l'on examine par exemple la règle définissant l'emprunt, on remarquera quelques différences avec la réalité : les banques ne prêtent pas pour investir en Bourse, les taux bancaires sont variables et non pas arbitrairement fixés, comme dans le jeu. D'autres différences existent, vous remarquerez notamment que le nombre des actions et obligations disponibles a été volontairement restreint dans le jeu à cinq par société alors que chacun sait qu'une Société émet un nombre de titres infiniment plus élevé.

En revanche, le système de cotation des cours a été étudié de façon à respecter les principes de la Bourse. L'importance des variations que pourra subir une action ou une obligation est de ce fait comparable à la réalité. Ainsi les joueurs se trouveront confrontés à des choix similaires à ceux qu'ils devraient effectuer s'ils devaient gérer leur propre portefeuille.

RÈGLE DU JEU DE 2 A 6 PERSONNES

En début de jeu, chaque joueur reçoit de la caisse 200.000 francs. Sera gagnant le joueur qui, le premier, réussit à doubler son capital initial en investissant en Bourse. Le gain d'un investissement en Bourse proviendra à la fois :

1) **des plus-values** : c'est-à-dire de la différence entre le prix de vente et le prix d'achat d'un titre. Autrement dit, du bénéfice que l'on réalise sur l'achat et la vente d'une action ou d'une obligation. Les joueurs auront bien sûr intérêt à acheter quand les cours sont bas, à vendre quand les cours sont hauts,

2) **des intérêts ou des dividendes** que l'on perçoit sur chacun des titres que l'on possède.

Le jeu consistera donc à spéculer sur les cours des titres tout en effectuant des placements rentables. Pour l'aider dans ses investissements, le joueur pourra en cas de besoin emprunter de l'argent auprès des banques.

LA PARTIE

Pour commencer à jouer, les joueurs doivent :

1) Choisir un pion et le placer sur la case Départ.

2) Indiquer la phase économique en vigueur au moment où la partie commence en fixant le repère prévu à cet effet dans le trou correspondant au centre du plateau. Il est recommandé de commencer la partie en phase de Récession.

3) Coter toutes les actions et obligations à 20.000 francs en plaçant un repère sur chacun des 16 tableaux de cotation dans le trou figurant à côté de ce chiffre.

4) Désigner parmi eux plusieurs responsables : l'un s'occupe de la caisse, il encaisse et paye toutes les sommes dues lors des transactions boursières. Un autre a pour tâche de calculer les cours des actions et obligations à l'aide de la réglette. Le troisième se charge d'indiquer ces cours sur les tableaux de cotation, il s'occupe également d'effectuer les changements de phase économique. Le quatrième enfin est responsable de la distribution des cartes : cartes Action, cartes Obligation, carte Option, cartes Emprunt.

5) Tirer au sort le joueur qui commence.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case Départ. Le jeu Bourse se joue avec un dé que l'on lance à tour de rôle. Le chiffre indiqué par la face du dé détermine le nombre de cases dont doit avancer le joueur qui l'a lancé. Selon la case où le pion arrive, le ou les joueurs seront placés devant un certain nombre de choix ou soumis à diverses contraintes. Il faudra jouer la partie en tenant compte à la fois du facteur chance que représente le dé et de la conjoncture économique. La partie se déroule en quatre phases successives : Récession, Reprise, Expansion, Stagnation. Chacune de ces phases étant elle-même déterminée par le jet du dé.

Les transactions boursières

Parmi les Sociétés figurant sur le circuit, 14 Sociétés ont émis respectivement 5 actions, ce sont les Sociétés des CEMENTS FRANÇAIS, CONS-

TRUCTIONS MÉTALLIQUES DE PROVENCE, DARTY, DE DIETRICH, DELA LANDE, ECCO, ESSILOR, FORD, JACQUES BOREL, LOCINDUS, MARTELL, POLIET, THOMSON, et VALLOUREC.

Deux Sociétés, la S.N.C.F. et les CHARBONNAGES DE FRANCE ont émis chacune 5 obligations.

Chaque fois qu'un joueur en lançant son dé arrive sur l'une de ces 16 cases :

- 1) il y a variation du cours des actions ou obligations de cette case ;
- 2) il peut y avoir transaction : Achat – Vente – Option.

1) Variation du cours

Le chiffre indiqué par la face du dé lancé par le joueur permet de calculer le cours des actions et obligations.

Pour connaître le cours d'un titre, il faut :

- Prendre la réglette.
- Considérer la période économique en vigueur : récession, reprise, expansion ou stagnation.
- Faire coulisser la tirette jusqu'à ce que le chiffre donné par le dé apparaisse dans le voyant en haut de la réglette.
- Lire la cotation correspondant au titre.
- Déduire ou ajouter cette somme du cours antérieurement fixé. Vous obtenez le nouveau cours du titre.
- Indiquer le nouveau cours du titre sur le tableau de cotation correspondant, au moyen du repère prévu à cet effet.
– En début de jeu et jusqu'à ce que les joueurs soient tour à tour tombés sur chacune des 16 cases figurant sur le plateau, le cours des actions et obligations est fixé à 20.000 francs. La

première cotation devra donc être calculée sur cette base. Par la suite, les cours seront calculés d'après la somme déterminée lors de la précédente cotation.

– Vous remarquerez que les cours s'échelonnent de 0 à 40.000 francs sur chacun des tableaux de cotations correspondant à ces cases. Il peut arriver que le cours dépasse ces seuils de cotation ou qu'il tombe à 0.

• Cas où le plafond de 40.000 est dépassé

Il y a alors 2 possibilités,
– si aucun titre attaché à cette case n'est possédé par un joueur, le cours est ramené à 20.000 francs ;

– si un ou plusieurs joueurs se trouvent en possession d'un ou plusieurs de ces titres, les joueurs peuvent :

- soit les vendre à la caisse au cours obtenu (aussi élevé soit-il) ; la caisse leur remet alors la somme due en échange des cartes-action ou cartes-obligation correspondantes. Le cours est ensuite ramené à 20.000 francs ;
- soit les garder. Dans ce cas, la caisse remet à chaque propriétaire la différence existant entre la valeur nominale du titre : 20.000 francs, et le cours obtenu. Exemple : le cours obtenu est de 45.000 francs, la caisse verse 25.000 francs par titre possédé. Le ou les joueurs gardent leurs cartes-action ou leurs cartes-obligation ; le cours est ensuite ramené à 20.000 francs.

• Cas où le plancher 0 est dépassé

- si aucun titre n'est possédé par un joueur, le cours est simplement ramené à 20.000 francs ;
- si un ou plusieurs joueurs se trouvent en possession d'un ou plusieurs

de ces titres, ils doivent rendre à la caisse la ou les cartes-action ou obligation correspondantes. Ils ne touchent aucun argent, le cours est ensuite ramené à 20.000 francs.

• Cas où le cours est à 0

Le joueur dont le pion tombe sur la case du titre peut prendre tous les titres disponibles dans la caisse sans avoir à les payer.

2) Achat – Vente – Option

Une fois que le nouveau cours de l'action ou de l'obligation a été établi et fixé sur le tableau des cotations, *il peut y avoir transaction.*

Le joueur qui a lancé le dé est libre d'acheter ou de vendre autant de titres attachés à la case où il est tombé qu'il désire, ceci bien sûr dans la limite des titres disponibles et en fonction de ses propres liquidités. Lorsqu'il a joué, les autres joueurs (dans le sens des aiguilles d'une montre) ont alors le droit, à tour de rôle, d'acheter le ou les actions ou obligations restant disponibles sur cette case, ou de vendre celles qu'ils possèdent.

Quand tous les joueurs ont pris une décision quelle qu'en soit la nature, celui qui a lancé le dé le donne à son voisin de gauche. A lui de jouer. Ce principe sera appliqué invariablement tout au long de la partie.

ACHAT

Avant de prendre la décision d'acheter, il est recommandé aux joueurs de prendre connaissance des informations qui figurent sur les cartes. Actions ou Obligations. Chacune de

ces cartes est détenue par la caisse. Une carte est l'équivalent d'un titre de propriété. Une carte action est remise au joueur pour toute action achetée, une carte obligation pour toute obligation achetée.

Une carte révélera le coefficient de risque du titre concerné (action ou obligation) et le montant des dividendes versé au joueur.

1) Coefficient de risque : Il peut varier de I à IV :

– Coefficient I : très risqué. Variations très importantes en plus ou en moins-values.

– Coefficient II : risqué. Variations importantes en plus ou en moins-values.

– Coefficient III : moyennement stable. Variations moyennes en plus ou en moins-values.

– Coefficient IV : stable. Variations faibles en plus et en moins-values.

2) Dividendes : Ils sont plus ou moins importants selon que les actions ou obligations ont un coefficient de risque élevé ou non. Le montant des dividendes que perçoit un joueur pour toute action achetée est indiqué sur les cartes actions ou obligations de chaque Société.

Procédure : Lorsqu'un joueur décide d'acheter, il verse à la caisse la somme due et reçoit en échange la ou les cartes action ou obligation correspondantes. Bien sûr, le prix payé sera fonction du nombre de titres achetés au cours fixé.

Si, à la suite, les autres joueurs souhaitent acheter, l'un ou plusieurs des titres restant disponibles, ils devront majorer de 1.000 francs le cours obtenu à chaque nouvelle transaction. Exemple : le premier joueur achète deux actions Locindus au cours de 12.000 francs. Le joueur suivant, s'il

achète, devra payer chaque action Locindus 13.000 francs. Autrement dit, l'augmentation de 1.000 francs n'intervient que lorsqu'il y a transaction. Elle est indépendante du nombre d'actions ou d'obligations achetées.

Avantage :

Chaque carte Action ou Obligation confère au joueur le droit de percevoir les dividendes attachés à son titre chaque fois qu'il passe par la case Départ. Autrement dit, la possession de titres représente l'avantage de rapporter des revenus fixes dont le montant est inscrit sur chacune des cartes Action ou cartes Obligation.

Le joueur constatera que ces revenus sont plus ou moins importants selon les Sociétés émettrices. Exemple : une action Locindus rapportera 4.000 francs tandis qu'une action Jacques Borel rapportera 1.000 francs. A lui d'examiner les risques qu'il prend en achetant un ou plusieurs titres d'une même Société et les chances qu'il a de cette façon d'augmenter son capital de départ.

LA VENTE

Les joueurs chercheront à accroître leur capital en réalisant des plus-values. Le principe est simple : il consiste à acheter au cours le plus bas possible pour essayer de revendre au meilleur cours.

La différence représente la plus-value. Son importance dépendra à la fois des aléas du jeu, de la conjoncture économique et des méthodes stratégiques utilisées par chaque joueur.

Procédure : La vente des actions ou obligations s'effectue selon le même principe et la même procédure que l'achat. En cas de vente, le joueur remet

à la caisse le ou les titres qu'il souhaite vendre, celle-ci lui verse en échange la somme due. Une fois que le lanceur de dé a joué, les autres joueurs peuvent, à tour de rôle, en respectant l'ordre établi, vendre ou ne pas vendre une ou plusieurs des actions ou obligations attachées à la case sur laquelle le pion est arrivé.

Si le premier joueur n'a rien vendu, le joueur suivant peut vendre au cours indiqué par le tableau des cotations. Si au contraire le premier joueur a effectué une vente, le cours du titre subira alors une baisse de 1.000 francs. Cette baisse interviendra toutes les fois qu'il y a transaction. Elle est indépendante du nombre d'actions que les joueurs vendent.

PRISE D'OPTION

Une option donne le droit de se porter acquéreur *au moment venu* d'une ou plusieurs actions détenues par un autre joueur. Il s'agit en fait d'un privilège qu'acquiert un joueur sur un autre joueur.

● une option peut être achetée par un joueur lorsque le dé le conduit sur la case Action ou Obligation correspondant au titre convoité. Seul le joueur qui a lancé le dé est en droit d'acheter l'option.

● une option s'achète moyennant un prix fixe inscrit sur la carte-option. Le montant en est payé au propriétaire de ou des actions sur lesquelles l'acheteur veut exercer son option. Ce montant est établi en fonction du nombre d'actions que l'acheteur cherche à acquérir. On multiplie le chiffre inscrit sur la carte-option par le nombre d'actions convoitées. Ex. : si un joueur

décide de prendre une option sur deux actions Ciments Français, il paiera 2.000 francs au propriétaire des actions Ciments Français. En échange de la somme qu'il verse, l'acheteur reçoit une carte-option.

- le propriétaire de ou des actions soumises à l'option doit retourner le ou les cartes Action correspondantes. Il ne peut plus les vendre mais il n'en continue pas moins de recevoir de la caisse les dividendes qui lui sont dus.

L'option s'exerce lorsque l'un des joueurs quel qu'il soit retombe au cours de la partie sur la case de la Société où l'option a été acquise. Dans ce cas, le détenteur de l'option peut alors :

- soit racheter la ou les actions sur lesquelles s'exerce l'option, au cours existant avant le lancement du dé. Il verse alors la somme due à leur propriétaire et rend à la caisse la carte-option.

- soit, si ce cours lui paraît défavorable (ex. : hausse excessive ou manque de liquidités) abandonner son droit d'exercice. Il perd dans cette opération le prix de l'option et rend la carte-option à la caisse. Le propriétaire des actions retrouve quant à lui sa liberté d'agir c'est-à-dire de garder ou de revendre ses actions, quand le moment se présentera.

- En cas d'oubli de l'un ou l'autre des deux joueurs, l'option reste valable jusqu'à ce qu'un joueur retombe sur la case en question.

SACHEZ que l'achat ou l'exercice d'une option par un joueur ne lui interdit pas de se livrer parallèlement à d'autres transactions sur la case concernée. Par exemple, il peut acheter

à la caisse une option sur un ou plusieurs titres possédés par un autre joueur et le cas échéant, acheter également à la caisse d'autres titres si celle-ci en détient encore.

Les emprunts

La souscription : Lorsqu'un joueur tombe sur une case "Banque", il a la possibilité de souscrire un emprunt d'un montant de 50.000 francs au taux d'intérêt de 20 %. Cela signifie qu'au moment du remboursement, il lui faudra rendre :
 $50.000 \text{ F} + 20 \% (50.000 \text{ F}) = 60.000 \text{ F}$ (6) Emprunt dans les 2 banques.

Le remboursement : Il a lieu lorsque le joueur retombe sur la case où il avait effectué l'emprunt. Lorsqu'une carte "Événement", adressée personnellement au joueur qui l'a tirée ou à tous les joueurs, indique qu'il faut procéder immédiatement au remboursement intégral (Intérêt et Capital) des emprunts souscrits.

Cas où le joueur n'a pas les moyens de rembourser son emprunt : il est alors déclaré en cessation de paiement :

- il a la possibilité de vendre aux enchères ses différentes cartes "Action" et "Obligation". La mise à prix est fixée à 50 % de la valeur indiquée sur le tableau de cotation ; la ou les cartes, suivant qu'il veut les vendre séparément ou en bloc, reviendront au mieux disant,

- il a également la possibilité de revendre ses actions à la caisse à 50 % du cours indiqué sur le tableau des cotations.

Les cases Événements

Lorsqu'un joueur tombe sur l'une de ces deux cases :

1) On doit obligatoirement effectuer un changement de phase économique. L'ordre des phases est le suivant : récession, reprise, expansion, stagnation. Il doit être respecté et suivi tout au long de la partie.

2) On doit retourner une carte Événement et en lire le texte à tous les joueurs. Dans certains cas, cette carte lui est personnelle, c'est-à-dire que les instructions qu'elle donne ne concernent que lui et lui seul. Dans d'autres cas, elle s'adresse à tous les joueurs. Dans tous les cas, le ou les joueurs doivent exécuter les instructions qui y sont données. La carte tirée sera placée en-dessous du paquet après que les instructions aient été appliquées.

ATTENTION, une carte Événement peut modifier l'ordre des phases économiques. Se conformer aux instructions données par la carte. Le passage d'une phase à l'autre s'effectuera de nouveau toutes les fois qu'un joueur en lançant son dé retombera sur une des deux cases.

Fin de partie :

Un joueur a gagné lorsqu'il a doublé son capital initial. Un joueur doit impérativement effectuer ses comptes en se basant sur le cours indiqué sur les tableaux de cotations correspondant aux titres (actions et obligations) qu'il possède.

Exemple : un joueur est en possession de 3 actions DELALANDE, 2 obligations S.N.C.F., 1 obligation MARTELL, 4 actions THOMSON, 4 actions FORD, 3 actions DARTY.

Pour savoir si le total de ses titres vaut 400.000 francs, somme minimum exigée, il doit se reporter aux tableaux de cotations correspondant à ces cases et établir ses calculs à partir des cours qui y figurent.

Dans le cas présent, imaginons que ces titres soient respectivement cotés à :

DELALANDE	24.000 x 3 =	72.000 F
SNCF	18.000 x 2 =	36.000 F
MARTELL	39.000 x 1 =	39.000 F
THOMSON	33.000 x 4 =	132.000 F
FORD	28.000 x 4 =	92.000 F
DARTY	19.000 x 3 =	57.000 F
	TOTAL =	418.000 F

Ce chiffre indique qu'il a gagné la partie.

ATTENTION : il faudra le cas échéant déduire du total le ou les emprunts qu'un joueur a contractés.

Règle officielle mise en ligne
par François Haffner

Un jeu de la collection 