

Jeu de la bourse

Un jeu de gestion économique de 2-6 personnes à partir de 12 ans.

Contenu :

4 paquets à 40 actions (Siemens, Amro-bank, IBM et B.P.)

64 cartes à 1 action = 64 actions

32 cartes à 5 actions = 160 actions

32 cartes à 10 actions = 320 actions

32 cartes à 20 actions = 640 actions

Total par paquet 1184 actions

68 cartes d'action, 4 pions figurant les sociétés en quatre couleurs, 1 tableau de cours.

Billets de banque :

20 billets à 10 = 200,

30 billets à 50,- = 1 500,

20 billets à 100,- = 2 000,

20 billets à 500,- = 10 000,

45 billets à 1000,- = 45 000,

40 billets à 5000,- = 200 000,

Total = 258 700

Introduction

Ce jeu captivant reflète - sous une forme plus simple - la vie et l'activité d'une bourse.

Pendant que le tableau indique la montée et la baisse des cours sur le marché des actions, on peut essayer d'augmenter ses biens en investissant adroitement son capital et en influençant les cours de façon réfléchie.

Chaque joueur reçoit quelques 'cartes d'action' qui mettent les cours de la bourse en mouvement et aussi de l'argent

qui lui sert à acheter des actions. Aussitôt que l'on joue une 'carte d'action', les cours changent.

Les joueurs vendent ou achètent alors des actions chacun à leur tour et jouent simultanément des 'cartes d'action'.

En jouant, ils s'évertuent à augmenter leur fortune et à faire baisser les cours des autres actions. Le but du jeu est de posséder le plus grand capital sous forme d'actions et d'argent comptant lorsque la dernière 'carte d'action' est jouée.

Préparations

1. Un joueur, qui peut jouer en même temps comme actionnaire, administre l'argent et distribue les cartes en temps que meneur de jeu.

2. Les pions figurant les quatre sociétés par actions doivent être posés sur la case 100. Ceci pour le commencement de la valeur nominale des différentes actions.

3. Chaque joueur reçoit 300. On trie le reste de l'argent et toutes les actions sont rangées à côté du tableau de cours.

4. On sépare les 'cartes d'action' en trois paquets : cartes de 100, cartes de 2x et 1/2, cartes de 50 et de 60.

5. On bat chaque paquet séparément et les cartes sont distribuées aux joueurs, retournées (valeur contre la table).

Chaque joueur reçoit :

- 2 cartes de 100
- 3 cartes de 2x et 1/2
- 5 cartes de 50 et de 60

Chaque joueur possède ainsi dix cartes qu'il tient sans les montrer. Le restant des 'cartes d'action' doit être mis de côté.

Cartes d'action

Aussitôt que l'une de ces cartes est jouée, elle monte le cours d'une action, alors qu'un ou plusieurs autres cours d'actions baissent.

Flèche vers le haut

le cours de l'action en question monte de la somme indiquée sur la carte aussitôt que la carte est jouée.

Flèche vers le bas

le cours de l'action en question baisse de la somme indiquée sur la carte aussitôt que la carte est jouée.

1 Point.

On peut décider soi-même quel est le cours qui va changer. Mais on ne peut pas choisir la Société (S.A.) indiquée sur la carte.

3 Points

les cours de toutes les actions baissent de la somme indiquée sur la carte ; exception est faite de l'action dont le cours monte aussitôt que la carte est jouée.

1/2

Le cours de l'action mentionnée (ou choisie) baisse de la moitié.

2X

Le cours de l'action mentionnée (ou choisie) est doublé.

Lorsque les 'cartes d'action' ont été distribuées, on prend ses cartes et on les trie par couleur en éventail. Chaque S.A. a sa couleur. On doit bien noter que certaines cartes d'une même couleur baissent le cours de l'action en question alors que d'autres cartes de cette couleur le font monter.

Si l'on joue au Jeu de la Bourse pour la première fois, au début du jeu, on s'applique à protéger la S.A. dont on a le moins de bonnes cartes, alors qu'à la fin du jeu, on doit protéger la S.A. dont on détient le plus de bonnes cartes.

Actions

Les actions sont posées en paquets à coté du tableau de cours et on ne peut les acheter que de ces paquets. On verse alors la somme à la banque (meneur de jeu).

Les joueurs ne peuvent ni acheter ni vendre entre eux. On n'a le droit d'acheter ou de vendre que lorsque vient son tour.

Naturellement, on achète les actions d'une firme lorsque le cours est bas et qu'on peut ensuite le faire remonter grâce à une 'carte d'action'.

On ne devrait vendre les actions que lorsqu'elles ne montent plus. Mais bientôt on peut développer ses propres tactiques.

Début du jeu

On joue chacun à son tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le meneur de jeu commence. Les joueurs jouent alors chacun à leur tour une carte d'action. Lorsque vient votre tour, vous devez observer les règles suivantes :

1. Vous choisissez une carte que vous voulez jouer.
2. Vous pouvez en premier lieu acheter ou vendre des actions.
3. Vous devez jouer une carte et, suivant ce que vous avez joué, changer de place sur le tableau des cours les pions représentant les S.A.
4. Vous pouvez toujours ensuite acheter ou vendre les actions.

On ne doit jamais désobéir à la règle principale suivante :

Lorsqu'on achète des actions d'une firme et que l'on joue ensuite une carte qui monte la valeur de ces actions, on n'a le droit de revendre des actions de cette firme qu'au tour suivant.

Lorsqu'on vend des actions d'une firme et que l'on joue ensuite une carte qui fait baisser la valeur de ces actions, on n'a le droit de racheter des actions de cette firme qu'au tour suivant. Mais les dividendes (voir tableau des cours) peuvent être soldés tout de suite.

Lorsqu'on les joue, on pose les cartes, retournées à l'endroit, à coté du tableau de cours. Une fois qu'on a joué une carte, on n'a plus le droit de la reprendre. D'autre part, il n'est pas permis de regarder après coup ce qui se trouve sous la carte de dessus.

Cours de hausse

Lorsque le cours d'une action monte au-dessus de 250, chaque actionnaire de cette société reçoit un dividende de la banque.

La banque verse par action la somme qui dépasse le cours 250.

Si par exemple un joueur double un cours de 150 à 300 et possède 7 actions de cette société, il reçoit donc $7 \times 50 = 350$ qui doivent lui être versés aussitôt.

Le pion correspondant doit alors être placé sur 250 et y rester. On peut faire monter le cours d'une action au-dessus de 250 autant de fois que l'on veut.

Cours de baisse

Lorsque le cours d'une action baisse au-dessous de 10, on place le pion correspondant sur le 10 et chaque joueur qui possède des actions de cette société doit verser aussitôt, pour chaque action qu'il possède, 20 à la banque ou rendre toutes ses actions.

Si un joueur est dans l'impossibilité de rassembler cette somme, il doit rendre les actions correspondantes. Il n'a pas le droit de vendre d'actions pour régler le montant. Le joueur suivant peut racheter aussitôt les actions rendues. D'ailleurs, pour les actions rendues, les règles sont les mêmes que pour les autres.

On peut faire baisser le cours au-dessous de 10 autant de fois que l'on veut. Si un joueur n'a plus d'argent et doit donc rendre toutes ses actions, il sort automatiquement du jeu.

Si l'on baisse un cours de moitié et que le résultat n'est pas divisible par 10, on place le pion correspondant sur le nombre inférieur suivant. Si par exemple l'ancien cours était 150, on pose le pion sur 70.

Fin du jeu

Le jeu dure jusqu'à ce que les cartes distribuées aient toutes été jouées, mais au dernier tour on n'a plus le droit d'acheter d'actions.

A la fin, les participants vendent leurs actions à la banque aux cours notés en dernier sur le plan de jeu. Le joueur qui possède alors le plus d'argent a gagné.

Indications pour les débutants

On joue chaque carte de façon à gagner autant que possible et en même temps à amoindrir les chances de ses adversaires. Il est donc important de jouer les cartes justes au bon moment.

Si par exemple on double un cours et si on le fait monter ensuite de 100, cela apporte un gain moindre que si on commence par le faire monter de 100 et qu'on le double ensuite.

Il est dangereux de faire baisser un cours, d'acheter et de ne plus avoir d'argent en réserve. Les adversaires pourraient alors peut-être baisser le cours en dessous de 10 et exiger ainsi un versement. D'un autre côté, ils pourraient aussi acheter beaucoup plus que l'on a et faire ensuite monter le cours.

Il est bon de laisser aussi longtemps que possible ses adversaires dans l'ignorance de l'action pour laquelle on a les meilleures cartes en main.

Si on a l'intention d'acheter toutes les actions d'une société, on a intérêt à le faire en une seule fois. En achetant petit à petit, on révèle à ses adversaires ses propres plans.

Chaque joueur reçoit 2 'cartes de 100' et 3 'cartes de doublement'. Il est bon de noter combien de ces cartes ont déjà été jouées pour pouvoir calculer combien peuvent encore être jouées par les adversaires.

Celui qui veut jouer en sécurité utilise son capital à acheter des actions de sociétés différentes. Ce ne sont que quelques tuyaux de tactique. Chaque jeu amène des situations diverses dans lesquelles on doit, grâce à son habilité personnelle, développer le cours du jeu à son avantage.

Indications pour les initiés

Lorsque l'on a déjà souvent joué à ce jeu et qu'on connaît toutes ses finesses, on peut le rendre encore plus distrayant en y ajoutant à volonté des règles supplémentaires.

Voici quelques exemples.

Actions nouvelles

Lorsqu'un joueur possède plus de la moitié des actions d'une société, il 'contrôle' cette société.

Après avoir pris possession de son 'contrôle', chaque fois que vient son tour, la société peut émettre 10 actions nouvelles.

Ces actions sont alors offertes aux actionnaires de la société au prix du marché actuel et les actionnaires peuvent alors chacun acquérir une nouvelle action pour 10% des parts de fondateur qu'ils possèdent déjà.

Ainsi, chaque joueur a la possibilité de garder sa participation proportionnelle à la société. Toutes les actions qui restent alors invendues sont proposées à l'actionnaire principal.

Celui-ci essaiera d'émettre des actions nouvelles lorsque ses adversaires n'ont pas d'argent comptant et ne peuvent ainsi par acquérir leur quote-part aux actions.

Les actions invendues sont déposées à la banque où elles sont alors traitées tout à fait comme les autres actions (vous pourrez fabriquer les actions nouvelles avec des morceaux de papier).

Partage des actions

Lorsque le cours d'une action monte au-dessus de 250 et que chaque joueur a acquis un dividende comme indiqué dans la règle du jeu, on partage l'action :

Chaque joueur reçoit pour chaque action qu'il possède de cette société une nouvelle action et le pion correspondant est reculé à 130.

Si alors on n'a pas assez de cartes, on fabrique de nouvelles actions avec des morceaux de papier.

Jeu avec des partenaires

Lorsqu'on est à 4 ou 6 joueurs, les partenaires s'assoient par 2, les uns en face des autres et essaient de jouer de pair. A la fin, chaque parti réunit ses biens et les compte ensemble.

Limitation d'achat

Pour changer un peu le cours du jeu, on limite à dix le nombre total des actions qu'un joueur peut acheter en une seule fois. Chaque joueur reçoit alors 1000 francs au lieu de 300 au début du jeu.