

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



JEU DE LA BOURSE

Ce jeu s'adresse aux adolescents et aux adultes. Nombre de joueurs : à partir de 2.

Ce jeu éducatif a pour but de développer chez les adolescents la connaissance des mécanismes financiers qui régissent le monde économique moderne, avec tous les aléas qui résultent de la concurrence dans une société libérale : c'est-à-dire de l'esprit d'entreprise, du goût du risque, ou des patients efforts de l'épargne.

Ce jeu est donc une « simulation » de la vie réelle, et c'est en jouant que l'adolescent s'initiera de la sorte aux subtilités et aux mystères du monde qui l'entoure.

REGLE DU JEU

BUT DU JEU

Le Jeu de la Bourse consiste à « gagner de l'argent » en sachant mettre à profit les occasions qu'offre la vie, et en affrontant ses travers. La pratique de ce jeu exige donc du bon sens et de la perspicacité, mais aussi de l'initiative et de l'audace.

COMPOSITION DU JEU

Le Jeu comporte un plan-jeu où est reproduit un double circuit financier comprenant 73 cases.

Il comporte en outre :

- Des vignettes représentant des billets de banque.
- Des carnets de chèques : des chèques de 10.000 F., des chèques en blanc qui serviront à la caisse pour payer les joueurs (à remplir au crayon).
- Des lingots d'or : valeur de 1 kg. Achat au cours du jour en francs français.
- Des vignettes représentant des Valeurs (actions, obligations, SICAV).
- Deux dés.
- Des cartes « Hasard ».
- Des pions de joueurs.

PREPARATION DU JEU

- Distribuez entre les joueurs, de façon égale, la moitié de l'argent fourni avec le jeu. L'autre moitié, placée au milieu de la table, constituera la « banque ».
- Répartir également la moitié des chèques de 10.000 F.
- Placez les cartes « Hasard » (côté texte caché) à l'endroit du plan-jeu qui leur est réservé.
- Classez les vignettes « Valeurs » par catégories, afin qu'il soit aisé de les consulter au cours du jeu.

IMPORTANT : Chaque fois qu'il sera nécessaire de déterminer les valeurs concernées par une phase du jeu, on procédera des deux manières suivantes :

On lance un dé. Les points obtenus désignent :

1) Valeurs Nationales

- 1 = Valeurs Allemandes
- 2 = Valeurs Américaines
- 3 = Valeurs Anglaises
- 4 = Valeurs Françaises
- 5 = Valeurs Italiennes
- 6 = Valeurs Suisses

2) A l'intérieur des Valeurs Nationales, lorsqu'il faut désigner une Société :

- 1 = Société des Acéries
- 2 = Société de Construction Automobile
- 3 = Société des Grands Magasins
- 4 = Société de Constructions Electriques
- 5 = Compagnie des Pétroles
- 6 = Relancez le dé

LA PARTIE COMMENCE

Chaque joueur intervient, à son tour (dans le sens des aiguilles d'une montre) après avoir pris place sur la case de « Départ », et en jetant les deux dés (sauf en Suisse : 1 dé).

Une fois la partie engagée, chaque joueur se conformera aux indications portées sur les cases successives où les dés le conduiront.

N.B. : Pour déterminer préalablement l'ordre dans lequel les joueurs interviendront, on jettera les dés. Celui qui aura tiré le plus gros chiffre commencera, et ainsi de suite. (Dans les cas d'égalité, on départagera en rejetant les dés jusqu'à ce que chacun ait sa place dans l'ordre du jeu).

DEROULEMENT DU JEU

a) Un grand principe : Toutes les opérations qui résultent du jet de dés n'ont de conséquence que pour le joueur qui y procède. Leur incidence est donc individuelle. (Par exemple, si, au moment de vendre des « Valeurs Anglaises » tel joueur enregistre, en jetant les dés, une baisse de 20 %, cette baisse n'affecte que lui seul et cette transaction).

b) Toutefois, lorsqu'un joueur arrive sur l'une des cases suivantes : BOURSE, INFLATION, DEVALUATION, KRACH, RECESSION ECONOMIQUE, SOCIETE EN FAILLITE, le jet des dés entraîne des conséquences pour l'ensemble des joueurs. L'incidence est donc générale.

Et, avant de poursuivre la partie, chaque joueur devra se mettre en règle. (Par exemple : si c'est la monnaie anglaise qui dévalue de 20 %, tous les joueurs qui possèdent des Valeurs Anglaises verseront à la « Banque » 20 % sur le prix marqué de ces Valeurs.

LISTE DES CASES ET DES OPERATIONS

1 — **BOURSE DE PARIS** : Tout joueur qui arrive sur une case « BOURSE » peut tenter le « coup de bourse » en jouant soit la hausse (pour servir ses intérêts), soit la baisse (pour ruiner ses adversaires). Il peut encore s'abstenir, ou « faire banco ».

A) Pour jouer la hausse :

- annoncez la Valeur sur laquelle vous voulez spéculer. (Vous ne pouvez pas acheter ni vendre des Valeurs ou de l'or avant de jouer). Mais vous pouvez annoncer que vous spéculer sur le Franc ou sur l'or.
- annoncez la hausse que vous visez, de 10 % à 60 %. (Pour gagner 10 %, il faut que ce soit le chiffre 1 qui sorte en jetant le dé : pour 20 %, le 2, etc.).
- jetez le dé. Si vous tirez le chiffre annoncé, la valeur mise en cause, ou l'or, ou le Franc voit sa valeur augmenter comme il est expliqué ci-dessus. Et tous les possesseurs en profitent.
- si vous ne tirez pas le chiffre annoncé, vous perdez personnellement 10 % par point s'écartant du chiffre annoncé. (Par exemple, si ce dernier est 4, vous perdez 10 % si vous tirez 3 ou 5, et 20 % si vous tirez 2 ou 6).

B) Pour jouer la baisse :

- même processus que pour jouer la hausse. (Exemple : vous annoncez 60 % de baisse des Valeurs Italiennes. Si le 6 sort, chaque joueur qui possède de ces Valeurs doit remettre à la « Banque » 60 % en argent du prix marqué.
- si c'est un autre chiffre qui sort, seul le joueur qui a spéculé est pénalisé sur les Valeurs Italiennes qu'il possède : 20 % du prix marqué à verser à la « Banque ». S'il n'en possède pas, c'est un coup pour rien.

C) Pour « faire banco » :

- vous devez miser soit une somme d'argent, soit tout ou partie de vos valeurs, obligations ou or.
- puis vous lancez votre défi à la « Banque ». Par exemple : « Je parie 5.000 F. que c'est le 3 qui sort ».
- et vous jetez le dé. Si le 3 sort, vous gagnez l'équivalent de la mise (soit : 5.000 F. de mise + 5.000 F. de gain = 10.000 F.). Si c'est un autre chiffre qui sort, vous perdez la mise.

2 — **OBLIGATIONS** : Leur achat s'effectue au prix marqué.

- Intérêt = 10 %. Vous le touchez sur l'ensemble de vos Obligations, chaque fois que vous tombez sur une case Obligations.
- Rachat : Les Obligations peuvent être revendues à la banque quand le joueur a effectué deux tours complets du circuit. Dans ce cas, il est procédé à un tirage : jetez le dé. Si c'est un chiffre pair qui sort, vous touchez une prime de 50 % sur les Obligations dont vous avez au préalable annoncé la mise en vente. Si c'est un chiffre impair la vente s'effectue au prix d'émission.
- Si un joueur vend ses Obligations sans tomber sur une case Obligations, il n'est pas procédé à un tirage, et c'est le prix marqué qui sert de base.

3 — « **HASARD** » : voir les instructions sur la carte.

4 — **VALEURS** : Leur achat s'effectue au prix marqué.

- Pour leur vente, lancez le dé afin de déterminer leur cours, et conformez-vous aux indications de la grille portée sur chaque Valeur : 1 = hausse, bénéfice de 10 % — 2 = baisse, perte de 10 % — 3 = valeur stable (vente au prix marqué) — 4 = hausse, bénéfice de 20 % — 5 = baisse, perte de 20 % — 6 = la valeur n'est plus cotée en bourse. (Dans ce cas, le joueur la met de côté, pour le cas où une carte « Hasard » lui annoncerait que la Valeur a repris sa place à la cote).
- Touchez vos dividendes chaque fois que vous tombez sur une case correspondant à des Valeurs que vous possédez. Pour cela, jetez le dé : 1 = 10 % d'intérêt, 2 = 20 %, 3 = valeur stable (pas de dividendes), 4 = valeur en baisse (pas de dividendes), 5 = boom de 50 %, 6 = la valeur n'est plus cotée en bourse (voir, pour ce cas, au paragraphe précédent).

5 — **COUP SANS JOUER**.

6 — **VALEURS** : Voir 4, ci-dessus.

7 — **INFLATION** : Jetez un dé pour déterminer les valeurs affectées : 1 = Valeurs allemandes, 2 = Valeurs américaines, 3 = Valeurs anglaises, 4 = Valeurs françaises, 5 = Valeurs italiennes, 6 = Valeurs suisses.

N.B. : Si ce sont les Valeurs françaises qui sont désignées, la perte portera également sur le capital en argent détenu par chaque joueur.

Jetez un dé pour déterminer l'incidence de l'inflation : chiffre pair = perte 10 %, impair = perte 20 %.

Les effets de l'INFLATION affectent tous les joueurs.

8 — **ACTIONS SUPPLEMENTAIRES** : comme indiqué sur la case.

9 — « **HASARD** ».

10 — **DEVALUATION** : Jetez un dé pour déterminer les Valeurs affectées.

- Jetez un dé pour fixer le montant de la dévaluation : 1 = 10 %, 2 = 20 %, 3 = 30 %, 4 = 10 %, 5 = 20 %, 6 = 30 %.

N.B. : Les effets de la DEVALUATION affectent tous les joueurs. Toutefois, les portefeuilles des SICAV comportant une large part de valeurs étrangères, les effets de la dévaluation des Valeurs françaises seront atténués et réduits de moitié sur les SICAV. Une dévaluation de 10 % sur les Valeurs françaises aura donc une incidence de 5 % seulement sur les SICAV.

11 — **LIBERTE DES CHANGES**.

12 — **VALEURS** : Voir N° 4.

13 — **OBLIGATIONS** : Voir N° 2.

14 — **BANQUE** — Vous pouvez obtenir un crédit au taux de 10 %. Jetez un dé : le maximum de l'emprunt est indiqué en multipliant 1.000 F. par le chiffre donné par le dé. N.B. : Vous devez rembourser la somme empruntée en trois tours de jeu, au moment où vous passerez pour la troisième fois au-dessus de la case « **BANQUE** » où vous avez réalisé l'emprunt. A chaque passage, et jusqu'au remboursement total, vous devez verser 10 % d'intérêt à la Banque. (Prison pour le joueur qui ne peut rembourser sa dette au 3^e tour).

Pour acheter de l'OR, ou en vendre, jetez un dé pour déterminer le cours : 1 = hausse 10 %, 2 = baisse 10 %, 3 = hausse 20 %, 4 = baisse 20 %, 5 = stable, 6 = boom de 50 %.

15 — **OBLIGATIONS** : Voir N° 2.

16 — **CASINO DE DEAUVILLE** : Vous pouvez, soit passer et rejouer, soit miser et jeter un dé. Dans ce cas, vous annoncez la somme engagée. Si c'est le chiffre 1 qui sort = gain de 10 %, 2 = gain de 50 %, 3 = gain de 100 %, 4 = gain de 100 %, 5 = gain de 50 %, 6 = perte de la mise.

17 — **TUYAU** : Voir instructions sur la case.

18 — **VALEURS** : Voir N° 4.

19 — **SICAV (Société d'Investissement à Capital Variable)**.

— L'achat d'actions SICAV s'effectue au prix marqué.

— Pour la vente, jetez le dé et se conformer à la grille des cours portée sur la carte SICAV.

— Encaissez 5 % d'intérêt sur chaque case SICAV, où vous tombez (l'intérêt s'entend sur l'ensemble des valeurs SICAV que vous possédez).

20 — « **COMBINE** ».

21 — « **HASARD** ».

22 — **BOOM SUR LES VALEURS** : Jetez un dé.

— 1) pour déterminer la valeur concernée.

— 2) pour fixer la hausse : 1 = 20 %, 2 = 50 %, 3 = 75 %, 4 = 100 %, 5 = 100 %, 6 = 100 %.

23 — **O.P.A. (Offre Publique d'Achat)**.

— Vous pouvez proposer à un ou plusieurs autres joueurs de leur racheter tout ou partie des Obligations qu'ils détiennent ou des Actions qu'ils possèdent en SICAV ou encore dans une — et une seule — Valeur qui vous intéresse.

— Vous fixez vous-même le prix d'achat que vous offrez.

— Vous pouvez acheter à un ou plusieurs joueurs, à condition que ce soit un achat de même nature (soit des Obligations, soit des SICAV ou la même Valeur).

— Si l'O.P.A. ne vous intéresse pas, rejouez.

24 — **SICAV** : Voir N° 19.

25 — **BANQUE** : Voir N° 14.

26 — **BOURSE DE LONDRES** : Voir N° 1.

27 — « **HASARD** ».

28 — **OBLIGATIONS** : Voir N° 2.

29 — **KRACH FINANCIER** : Jetez le dé : la monnaie désignée dévalue de 50 % (rendez à la Banque la moitié des Valeurs — ou leur équivalent en argent — que vous possédez dans cette monnaie). S'il s'agit du Franc, rendez également la moitié des sommes que vous possédez, ainsi que la moitié des Obligations. N.B. : L'or n'est pas affecté, et les SICAV ne perdent que 10 % (que vous rendez).

— Le **KRACH FINANCIER** affecte tous les joueurs, qui devront se mettre en règle avant de poursuivre la partie.

30 — **VALEURS** : Voir N° 4.

31 — **OR... FLUCTUATIONS** : Jetez un dé : 1 = hausse de 10 % (recevez de la **BANQUE** 10 % sur la valeur de l'or que vous possédez), 2 = hausse de 20 %, 3 = cours stable, 4 = cours stable, 5 = baisse de 10 % (rendez 10 % à la Banque), 6 = baisse de 5 %. N.B. : N'affecte que le joueur dont c'est le tour.

32 — « **HASARD** ».

33 — **SICAV** : Voir N° 19.

34 — **VALEURS** : Voir N° 4.

35 — **COUP DE BOURSE** : N'affecte que le joueur dont c'est le tour. Celui-ci doit annoncer sur quoi porte sa spéculation (or, Obligations, SICAV, une ou plusieurs Valeurs) et sur la somme ou l'importance de ce qu'il engage dans la spéculation.

— Puis, jetez le dé : chiffre pair = gain de 50 %, chiffre impair = perte de 50 %.

36 — **VALEURS** : Voir N° 4.

37 — **RECESSION ECONOMIQUE** : Affecte tous les joueurs.

— Jetez le dé autant de fois qu'il le faut pour classer les valeurs de 1 à 6 (première, deuxième, etc.).

— Tous les joueurs rendent à la Banque les sommes suivantes, les Obligations et les Actions qu'ils possèdent : 1 = 10 %, 2 = 20 %, 3 = 30 %, 4 = 40 %, 5 = 50 %, 6 = la totalité.

Relancez le dé pour chaque Valeur (dans l'ordre désigné ci-dessus).

N.B. : L'or n'est pas affecté, et les SICAV ne le sont que pour le quart de la baisse qui affecte les Valeurs françaises.

38 — **VALEURS** : Voir N° 4.

39 — **SOCIÉTÉ EN FAILLITE** : Affecte tous les joueurs.

— Jetez un dé pour déterminer la Valeur et la Société affectées : les Valeurs désignées s'effondrent et cessent d'être cotées. Tous les joueurs qui détiennent de ces Valeurs les remettent à la Banque.

N.B. : Le dé n'est jeté qu'une fois, de sorte qu'une seule Valeur nationale est affectée. — Cela n'affecte pas les Obligations, mais les SICAV perdent 10 %, quelle que soit la Valeur affectée.

— Attention : La Société en faillite sera de nouveau cotée en bourse lorsque :

- le joueur qui est tombé sur la case 39 aura effectué un tour de circuit,
- ce joueur — ou un autre — sera tombé sur une case réservée aux Valeurs qui avaient disparu,
- le joueur tombé sur cette case aura tiré un chiffre pair en jetant de nouveau le dé, ou aura tiré une carte « **HASARD** ».

- 40 — « HASARD ».
- 41 — SICAV : Voir N° 19.
- 42 — VALEURS : Voir N° 4.
- 43 — BOURSE DE WALL-STREET : Voir N° 1.
- 44 — VOUS TOUCHEZ VOS DIVIDENDES : Jetez le dé pour désigner une Valeur (voir classement au début).
— Jetez le dé pour déterminer le pourcentage des dividendes à toucher : 1 = 10 %, 2 = 20 %, 3 = 30 %, 4 = 10 %, 5 = 20 %, 6 = 30 %.
- 45 — VALEURS : Voir N° 4.
- 46 — PRISON : Voir instructions sur case.
- 47 — TOUCHEZ UNE PLUS-VALUE : Voir instructions sur case.
- 48 — TOUCHEZ UN LOT EXCEPTIONNEL : Voir instructions sur case.
CIRCUIT SUISSE : Entrée en Suisse. On ne joue qu'avec 1 seul dé.
- 49 — VALEURS : Les Valeurs suisses ne peuvent être achetées que sur le circuit Suisse.
— Achat au prix marqué.
— Touchez vos dividendes chaque fois que vous tombez sur une case « Valeurs suisses », selon grille portée sur chaque « Valeur suisse ».
- 50 — BANQUE SUISSE : Vous pouvez obtenir un crédit sur les Valeurs internationales que vous possédez. Intérêt de 15 %. Vous devez rembourser capital et intérêt à votre prochaine entrée en Suisse (donc après un tour du circuit au minimum) en passant au-dessus — ou en vous arrêtant — sur la case 50 ou 58 (c'est-à-dire à la première rencontre avec une Banque Suisse).
— Jetez un dé pour déterminer le montant du crédit consenti : 10 % par point sur le dé (exemple : 4 = 40 % de crédit accordé sur les Valeurs internationales engagées).
— Tout joueur qui ne peut acquitter intégralement sa dette en repassant sur une case Banque Suisse va directement en PRISON (et en ressort ruiné, mais peut tenter sa chance en repassant par le DEPART).
- 51 — VOS FONDS... : Voir case.
- 52 — PATROUILLE DES DOUANES : Voir case.
- 53 — LE PASSEUR... : Voir case.
- 54 — OUF ! LE DANGER EST PASSE.
- 55 — DOUANE : Vos fonds sont confisqués et vous allez en PRISON. Rendez-vous à la case 46.
- 56 — DIFFICULTES : Voir case.
- 57 — VALEURS.
- 58 — BANQUE.
- 59 — VALEURS.
- 60 — BOURSE.
- 61 — VALEURS.
- 62 — VOS VALEURS SUISSES PROSPERENT : Jetez le dé et touchez vos intérêts : 1 = 10 %, 2 = 20 %, 3 = 50 %, 4 = 10 %, 5 = 20 %, 6 = 50 %.
- 63 — VALEURS.
- 64 — SPECULATION : Vous pouvez engager une somme — en argent ou en Valeurs suisses —. Annoncez cette somme et jetez le dé : 1 = gain de 10 %, 2 = de 20 %, 3 = de 50 %, 4 = de 20 %, 5 = 50 %, 6 = perte de 50 %.
- 65 — VALEURS.
- 66 — SPECULATION.
- 67 — VALEURS.
- 68 — TOUCHEZ VOS INTERETS : Jetez le dé et touchez vos intérêts : 1 = 10 %, 2 = 20 %, 3 = 50 %, 4 = 10 %, 5 = 20 %, 6 = 50 %.
- 69 — VALEURS.
- 70 — BOURSE.
- 71 — VALEURS.
- 72 — TOUCHEZ VOS INTERETS : Voir N° 68.
- 73 — SPECULATION : Voir N° 64. Après avoir joué, ou non, la spéculation, vous entrez en France. Pour convertir les sommes et les valeurs que vous voulez rapatrier et que vous avez annoncées (n° 68) vous jetez un seul dé : 1 = gain de 10 %, 2 = 20 %, 3 = 50 %, 4 = 10 %, 5 = 20 %, 6 = 50 %, que vous touchez uniquement sur le montant des valeurs annoncées.
- IMPORTANT : Une fois en France, vous rejouez avec 2 dés.



CARNETS DE CHEQUES : Pour les sommes importantes, la Banque pourra payer les joueurs au moyen de chèques.

FIN DE LA PARTIE

Avant le début du jeu, les joueurs fixeront d'un commun accord la durée de la partie, c'est-à-dire « l'heure de fermeture de la Bourse ».

Lorsque vient ce moment, le jeu prend fin et les joueurs procèdent à l'inventaire des fortunes acquises.

PROCLAMATION DU VAINQUEUR

Est proclamé vainqueur celui qui a constitué la plus grosse fortune (estimée en Francs Français).