

partie, les revendications de votre personnel. Par tour « racheté », vous versez 500.000 à la banque...

Vacances. Vous-même et votre personnel partez en vacances et vous passez 5 tours. Toutefois il vous est permis de racheter 3 tours au prix de 500.000 francs.

Jokers. Si vous jouez à deux, il n'y a qu'un seul joker dans le jeu. Si vous jouez à trois et plus, les deux jokers seront utilisés. En prenant cette très bonne carte, vous aurez la possibilité, en cours de jeu, d'annuler les effets négatifs des cases Grèves, Vacances, Accidents et Perte de Technologie ainsi que des cartes Téléphone et Courrier au cas où elles vous sont défavorables. Cette carte reste en votre possession jusqu'à son utilisation. Rendez-la alors au jeu.

Perte d'une Technologie. Le brevet que vous avez acquis est dépassé. Pour éviter la faillite vous avez 2 solutions, mais elles ne sont valables qu'avant la prochaine case Athena :

- tomber sur la prochaine case « Recherche »;
- tomber sur la case ATHENA qui vous y enverra peut-être.

Dans ces cas, vous gardez votre carte Technologie mais vous versez à la banque 500.000 francs représentant des frais de recherche complémentaires.

Si vous passez au-delà de la case ATHENA sans avoir rempli une des conditions décrites ci-dessus, vous perdez définitivement UNE Technologie. Vous rendez la carte Technologie au jeu.

Vous revendez alors à la banque au prix d'un million l'unité **toutes** vos usines, ou bien vous lancez des enchères et vendez **toutes** vos usines au plus offrant...

Evasion fiscale. Vous êtes soupçonné d'évasion fiscale. Si la somme des points qui vous fait parvenir à cette case indique un chiffre pair, les soupçons sont injustifiés; s'ils indiquent un chiffre impair, vous payez une amende de deux millions.

7. Si vous tombez sur une case

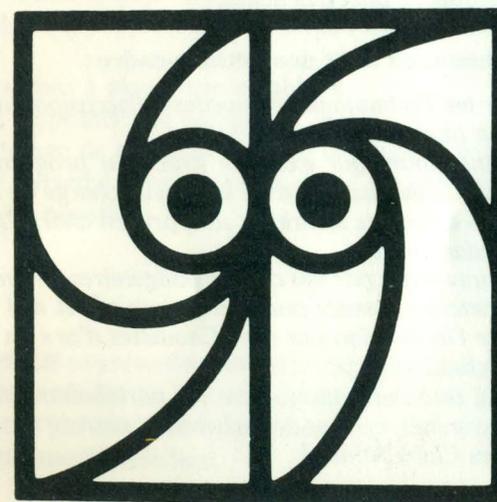
- accident;
- téléphone;
- courrier.

Vous prenez la première des cartes qui se trouve sur le tas et vous vous conformez aux instructions. Puis vous replacez la carte en dessous du tas.

OPERATION ATHENA
Ministère des Technologies Nouvelles
pour la Région Wallonne
Avenue des Arts 19H - Bt 3
1040 Bruxelles
Téléphone : 02/219 46 20
Télex : REGWAL 62094

technopolis®

Le jeu de l'Opération Athena



REGLEMENT

L'Opération Athena : moderniser la Wallonie

L'Opération Athena a été lancée en juin 1982 par le Ministre des Technologies Nouvelles pour la Région Wallonne, Melchior WATHELET.

Elle n'est pas limitée dans le temps.

Elle vise à promouvoir les Technologies Nouvelles en Région Wallonne, et à sensibiliser les Wallons à leur nécessité.

QUELLES TECHNOLOGIES ?

- *Celles dans lesquelles la Wallonie est bien placée, pour que les Wallons conservent l'avance qui est la leur comme, par exemple, en biotechnologie, en matériaux composites ou en aéronautique.*
- *Celles dans lesquelles la Wallonie est moins bien placée, pour que les Wallons y développent plus d'activités.*

L'Opération Athena, ce sont des actions-cadre :

- *Elle informe sur les Technologies Nouvelles à l'occasion notamment des journées Athena (mensuelles);*
- *Elle suscite l'innovation, par exemple grâce au programme RIT qui permet à une P.M.E. de disposer d'un ingénieur chargé de la diversification et dont 80 % des coûts salariaux sont pris en charge par la Région et la C.E.E. pendant un an;*
- *Elle soutient l'innovation par des crédits budgétaires en finançant de 50 à 80 % les recherches menées par nos entreprises et nos universités;*
- *Elle récompense l'innovation par ses « Chouettes d'or » ou son « Prix de l'Innovation Technologique »;*
- *Elle organise la communication entre les partenaires de l'Innovation (entreprises, universités, centres de recherches, pouvoirs publics) au sein par exemple des Clubs Athena.*

L'Opération Athena, c'est aussi :

- *Une réflexion globale sur la recherche appliquée en Belgique;*
- *Des colloques, des groupes de travail;*
- *Des participations à des foires ou rencontres nationales et internationales;*
- *Une proposition de loi sur les Sociétés de Haute Technologie...*

Avec l'Opération Athena, la Wallonie se modernise et participe aux chantiers du futur.

1. Le principe du jeu

Le principe de TECHNOPSIS est de créer des emplois en Wallonie par l'investissement en Technologies Nouvelles.

TECHNOPSIS vise à mieux faire connaître les différents partenaires de l'innovation ainsi que les principaux mécanismes de la vie économique et sociale d'une entreprise.

Enfin TECHNOPSIS se veut à la fois amusant et éducatif. Il demande de la réflexion et un certain sens de la stratégie.

2. L'objectif du jeu

L'objectif est d'obtenir le trophée appelé « Super-Chouette ».

Pour l'obtenir, le joueur-entrepreneur qui dispose d'un capital de départ de 10 millions non remboursable doit avoir :

- acheté une technologie représentée sur le tableau et symbolisée par une carte qu'il détient;
- construit cinq usines à placer sur le tableau;
- remboursé ses emprunts à la banque;
- procédé à l'échange de ses usines contre la « Super-Chouette ».

Le parcours est parsemé d'événements de la vie économique qui peuvent s'avérer positifs ou négatifs.

3. Eléments du jeu

Le jeu TECHNOPSIS se présente sous la forme d'un tableau dépliant représentant une carte de la Wallonie. Le parcours est divisé en quarante cases.

La boîte abritant le jeu comprend également :

- six pions de couleurs différentes;
- deux dés, dont l'un porte sur une des faces, au lieu du 6, une chouette stylisée, symbole de l'Opération Athena;
- une « Super-Chouette »;
- quarante-cinq blocs de couleur qui sont autant d'usines, chacune d'elles représentant vingt emplois;
- un bloc-notes;
- deux trombones de couleur;
- deux cartes « Joker »;
- cinq cartes « Accidents »;
- vingt cartes « Courrier »;
- vingt cartes « Téléphone »;
- onze cartes « Athena » ainsi que

- huit cartes intitulées « Technologie Nouvelle » et décrivant brièvement huit secteurs de pointe et d'avenir pour la Wallonie : l'informatique, la microélectronique, la robotique, les télécommunications, les matériaux composites, la biotechnologie, l'aéronautique et les énergies nouvelles.

Enfin, la banque dispose de ressources financières d'un montant s'élevant à 205 millions, soit 15 coupures de 5 millions, 120 coupures d'un million et 100 coupures de 100.000 francs.

4. Avant de jouer

Préliminaires. Chaque joueur choisit un des pions qu'il gardera durant toute la partie et se place sur la case de départ ATHENA. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur reçoit en outre de la banque une somme de 10 millions (9 coupures d'un million et 10 de 100.000 francs) qui représente le capital de départ. Cette somme est définitivement acquise et ne doit donc pas être remboursée à la banque.

Nombre de joueurs. TECHNOPSIS a été conçu pour être joué par quatre personnes mais peut être joué par deux, cinq, voire six concurrents. La présence d'un banquier n'est pas indispensable, chacun des joueurs pouvant assumer cette fonction à tour de rôle.

La case ATHENA. Elle constitue la case de départ.

Lors de la progression du jeu, vous bénéficiez d'une aide de 100.000 francs par usine en votre possession chaque fois que vous passez par la case Athena. Si l'addition des chiffres indiqués par les dés conduit votre pion sur cette même case Athena, vous prenez alors une carte Athena. Ce faisant, vous venez de réaliser une excellente opération pour l'avenir de votre entreprise.

Le dé ATHENA... et l'autre. La progression de votre pion d'une case à l'autre dépend de l'addition des chiffres qui apparaissent sur la face des deux dés.

Plusieurs possibilités peuvent se présenter :

- vous jetez les dés et vous obtenez, par exemple, 2 et 5, soit 7 au total. Vous avancez donc de 7 cases;
- vous jetez les dés et vous obtenez 2 et la chouette. Dans ce cas, vous donnez à la chouette la valeur qui vous convient (de 1 à 6) que vous ajoutez au chiffre 2. Vous avancez donc de trois cases minimum et de 8 cases maximum;
- vous jetez les dés et vous obtenez 6 et la chouette. Vous effectuez une excellente opération car elle permet de placer aussitôt votre pion sur la case de votre choix, à l'exception de la case Athena.

Pour l'emporter.

Parties se jouant à trois personnes ou davantage. Dans ce cas, il faut :

- avoir acquis **une** technologie;
- avoir construit **cinq** usines, donc 100 emplois;
- avoir remboursé ses emprunts à la banque;
- échanger le tout contre la « Super-Chouette » à l'occasion d'un passage sur la case « Entreprise ».

Parties se jouant à deux. Les objectifs à atteindre sont sensiblement identiques :

- avoir acquis **deux** technologies;
- avoir construit **10** usines, donc 200 emplois;
- avoir remboursé ses emprunts à la banque;
- échanger le tout contre la « Super-Chouette » à l'occasion d'un passage sur la case « Entreprise ».

Si tous les joueurs sont d'accord, il n'est nullement interdit de durcir les règles du jeu en imposant pour les parties se déroulant à trois personnes ou plus, l'achat de dix usines avant de pouvoir acquérir la « Super-Chouette ».

5. Les règles du jeu

L'un après l'autre, les joueurs lancent sur la table le dé sur lequel figure la chouette. Etant entendu que le symbole de l'Opération ATHENA représente six points dans ce cas. Celui qui obtiendra le meilleur score entamera la partie.

Premier objectif : la case « Recherche ». Avant de pouvoir acheter des usines et d'envisager la création de nouveaux emplois, vous devez acquérir une des 8 technologies nouvelles. Pour ce faire, il est indispensable que votre pion atteigne une des cases « Recherche ».

Les dés ayant été lancés, plusieurs situations peuvent se présenter :

- vous n'atteignez pas tout de suite une des cases « Recherche ». Vous avancez votre pion d'autant de cases en fonction de la somme des chiffres indiqués par les dés mais vous ne tenez pas compte, à ce stade, du nom de la case. Passez les dés à votre voisin de gauche;
- vous atteignez une des cases « Recherche » et vous vous empressez d'acquérir aussitôt une des cartes « Technologie Nouvelle » que vous placez devant vous après avoir versé à la banque la somme de cinq millions. A partir de ce moment, vous participez activement au jeu;
- vous atteignez une des cases « Recherche » mais au lieu d'acquérir directement une carte « Technologie Nouvelle », vous prenez une option sur un label de « Super-Technologie » que vous attribuerez à la technologie de votre choix. Vous versez cinq millions à la banque. Sauf le fait que vous ne pouvez pas encore acheter d'usines, vous participez déjà au jeu de façon active. Mais pour obtenir définitivement la carte, vous devez atteindre une des cases « Recherche » une seconde fois.

Vous disposez alors d'une « **Super-Technologie** ».

Agrafez un **trombone** à cette carte : lors des prochains tours, si vous atteignez la case « Commande internationale », vous recevrez par usine acquise, 1,5 million au lieu d'un million; si vous atteignez la case « Commande nationale », vous recevrez, toujours par usine acquise, 700.000 francs au lieu de 500.000.

ATTENTION

Sur les huit cartes « Technologie Nouvelle », deux d'entre elles seulement pourront recevoir le label « Super-Technologie ».

Tous les joueurs peuvent prendre une option sur un label « Super-Technologie ». Ce label ne sera toutefois attribué (2 fois seulement) qu'au joueur qui s'arrêtera le premier, une seconde fois sur une des cases « Recherche ». Une carte normale sera alors attribuée au joueur suivant.

Dès que vous êtes en possession d'une carte « Technologie Nouvelle », ou d'une carte « Super-Technologie », vous êtes désormais en mesure d'acquérir des usines. Pour ce faire, vous devez obligatoirement atteindre une des cases « Entreprise ». En fonction de vos liquidités, il vous est alors loisible d'acheter une ou plusieurs usines en versant à la banque deux millions par unité.

Si vous ne disposez pas ou si vous n'avez plus de liquidités, il vous faudra nécessairement emprunter, ce qui sera possible si vous atteignez une des cases « Banque ». Mais soyez fort attentif et ne perdez pas de vue les objectifs du jeu : le joueur ayant acquis 5 usines ne pourra échanger celle-ci contre une « Super-Chouette » qu'à la condition d'avoir remboursé intégralement ses emprunts.

Vous pouvez emprunter de 1 à 20 millions. Par la suite et afin de pouvoir gagner la partie, les prêts devront être remboursés en une ou plusieurs opérations. Pour y parvenir vous devez d'abord atteindre une des cases « Banque ». Vous décidez alors de rembourser, par exemple, 3 millions. Vous versez cette somme majorée de 15 % d'intérêts (arrondir aux 100.000 francs supérieurs si nécessaire).

Pour emporter la partie. Chacun des joueurs s'efforcera d'acquérir le plus rapidement, cinq usines (ou 2×5 , si vous jouez à 2).

Si vous n'avez pas emprunté d'argent à la banque, vous décrocherez la « Super-Chouette », à condition d'atteindre préalablement une des cases « Entreprise ». Vous avez gagné.

Par contre, vous êtes en possession de cinq usines (ou 2×5 , si vous jouez à 2), mais vous avez contracté des emprunts auprès de la banque. Dès lors, avant de pouvoir décrocher la « Super-Chouette », dans les mêmes conditions qu'indiqué ci-dessus, vous devez obligatoirement avoir remboursé toutes vos dettes. Le premier joueur qui aura atteint ce double objectif emportera la partie.

6. Si vous atteignez une des cases :

Banque :

- vous empruntez à la banque jusqu'à 20 millions maximum et vous notez sur le relevé de compte mis à votre disposition le montant exact de la somme retirée;
- vous remboursez la totalité ou une partie de vos emprunts en les majorant d'un intérêt de 15 %;
- vous n'êtes pas tenu d'effectuer l'une ou l'autre opération bancaire.

Entreprise :

- vous achetez une ou plusieurs usines, chaque unité valant deux millions;
- vous connaissez de grosses difficultés de trésorerie. Vous revendez une ou plusieurs usines à la banque qui vous les rachètera au prix d'un million l'unité;
- vous n'êtes pas tenu d'effectuer l'une ou l'autre opération.

Très important. Il est de votre intérêt d'acquérir rapidement des usines. En effet, chaque fois que vous passez au-dessus de la case ATHENA, vous recevez 100.000 francs pour chacune d'elle.

Commande nationale. Vous recevez par usine acquise la somme de 500.000 si vous possédez une carte « Technologie Nouvelle » ou 700.000 si vous êtes propriétaire d'une « Super-Technologie ».

Commande internationale. Vous recevez, par usine acquise, la somme d'un million si vous possédez une carte « Technologie Nouvelle » ou 1,5 million si vous êtes propriétaire d'une « Super-Technologie ».

Intérêts positifs. Vous recevez 10 % de la valeur totale des liquidités dont vous disposez.

Intérêts négatifs. Vous versez 20 % de la valeur totale des emprunts effectués.

Assemblée générale (Positive). Suite à une augmentation de capital décidée par votre Conseil d'Administration, vous recevez la somme de deux millions.

Assemblée générale (Négative). Suite à une fâcheuse erreur de gestion, sanctionnée lors de l'assemblée générale annuelle, vous versez à la banque la somme de deux millions.

Conjoncture. Il vous est loisible de décider que la conjoncture économique est bonne ou mauvaise.

Dans la première hypothèse, **tous** les joueurs reçoivent de la banque 10 % de la valeur totale des liquidités dont ils disposent. Dans la seconde, **tous** les joueurs versent à la banque 20 % de la valeur totale de leurs liquidités.

Grève. Vous passez autant de tours que la somme des chiffres indiqués par les dés que vous venez de lancer et qui vous a conduit jusqu'à cette case. Toutefois, il vous est possible de sortir de ce mauvais pas en satisfaisant, en tout ou en