

HOLDING®

De 2 à 10 Joueurs
A partir de 15 ans

CONTENU DE LA BOÎTE

Un tapis de jeu sous la forme de 2 damiers reliés entre eux par 2 allées latérales, le tout divisé en 68 cases, avec au centre le descriptif des opérations sur le capital.

Un tableau récapitulatif des valeurs, classées par ordre alphabétique sur lequel figurera la variation du cours des actions ainsi que les opérations de division ou d'augmentation du capital des Sociétés. Ce tableau est effaçable.

- 1 dé pour jouer
- 1 feutre effaçable
- 1 pion à déplacer. Il se trouve dans la boîte de jeu une barrette en matière adhésive. Cette barrette est pré-découpée, il suffit de détacher une des 4 pastilles pour pouvoir jouer. Les 3 autres étant prévues en cas de perte de la première.
- 480 titres de Sociétés sur lesquels figurent : le nom de la Société, le cours de l'action, la quotité de négoce et le montant du coupon. Il y a 10 titres par Société, sauf 20 titres pour les mines d'or. Tous ces titres sont à ranger par ordre alphabétique à l'aide des fiches intercalaires avant de commencer une partie.
- 50 titres effaçables Augmentation de capital
- 50 titres effaçables Division de capital
- Ces deux derniers types de titres sont complétés par l'Agent de Change au cours de la partie.
- Des chèques d'une valeur de 1.000 F - 2.000 F - 5.000 F et 10.000 F
- De l'argent sous forme de billets de banque de 10 F - 20 F - 50 F - 100 F - 200 F - 500 F.
- 4 cartes sur lesquelles sont imprimées les opérations sur le capital des Sociétés

(Tous les comptes sont arrondis à la dizaine supérieure ou inférieure : de 1 à 4 dizaine inférieure, de 5 à 9 dizaine supérieure).

REGLE DU JEU

Chaque joueur est un CAMBISTE dont le rôle consistera à acheter les actions des Sociétés par le biais d'opérations boursières concrètes et à faire fructifier au maximum son portefeuille personnel, tout en essayant de faire baisser celui des autres joueurs. Le but proposé est d'acheter tous les titres d'une Société, sachant que le joueur gagnant est celui qui aura le meilleur portefeuille, titres et liquidités confondus à l'arrêt de la partie.

Tapis de jeu :

Sur les cases de valeur figurent : le nom d'une Société, le cours de l'action et la quotité négociable.

EXEMPLE : **FERMETURES ROMANT** (Nom de la valeur)
Cours 300 (Cours d'une action)
Quotité 20 (20 actions)

Pour acheter le titre FERMETURES ROMANT, il faut payer une quotité de 20 actions à 300 F = 6 000 F

En Bourse, au Marché à règlement mensuel, les transactions se font par quotité de négoce.

Sur les cases Rouges et Vertes, figure une indication qui fait varier le cours des actions à la hausse ou à la baisse.

Sur les cases Bleues, il est indiqué une opération sur le capital des Sociétés

Les valeurs sont représentées dans une seule case, sauf en ce qui concerne les MINES D'OR ; la valeur MINES D'OR est représentée 2 fois pour recréer l'attrait spéculatif du métal jaune.

Chaque joueur reçoit au départ la même somme d'argent sous forme de chèques et liquidités : 100.000,00 F.

Le jeu est prévu pour que 10 joueurs puissent recevoir la somme de 100.000 F.

Détail des 100.000 F à distribuer à chaque joueur :

- 5 chèques 10.000 F
- 6 chèques 5.000 F
- 5 chèques 2.000 F
- 5 chèques 1.000 F
- 5 Billets 500 F
- 7 Billets 200 F
- 6 Billets 100 F
- 7 Billets 50 F
- 5 Billets 20 F
- 5 Billets 10 F

L'AGENT DE CHANGE

Avant d'avoir la maîtrise totale du fonctionnement du jeu, il est préférable qu'une personne ne participe pas à la partie et tienne le rôle de l'Agent de Change. Il dirige la partie et contrôle la régularité des différentes opérations, c'est sur lui que repose toute l'honnêteté du jeu et des transactions. Il note l'évolution des cours sur le tableau récapitulatif.

Il est utile de se servir d'une calculette.

Pour une compréhension plus rapide des opérations et le suivi de son portefeuille, chaque joueur peut se munir d'une calculette, d'un papier et d'un crayon.

DÉBUT DE LA PARTIE

Un seul pion est utilisé pour la partie, il se trouve sur la case introduction, le joueur désigné par le tirage au sort ou tout autre manière, lance le Dé et déplace le pion en fonction du coup réalisé.

Le cheminement du pion se fait en suivant scrupuleusement le développement du parcours rouge et fléché. C'est un circuit fermé qui se fait sans discontinuité. Il faut veiller à ce que le pion qui se déplace se trouve bien sur le bon tracé et pas simplement posé au hasard sur une case.

Au cours de la partie, chaque fois que le pion se trouve sur la case Introduction, le joueur reçoit de l'Agent de Change le prix de tous les coupons dont il possède les titres. Tous les joueurs qui possèdent ces titres sont également servis dans la proportion de leur avoir.

La première séance de bourse se déroule sans que les valeurs soient mises aux enchères (*une séance correspond à une rotation complète, c'est-à-dire quand le pion repasse par la case Introduction, sans pour autant s'y arrêter*).

Au cours de cette première séance, seules les cases concernant les valeurs sont prises en compte, ce qui permet au joueur tombé dessus de les acheter aux cours et quotité fixés sur le jeu.

Quand une valeur est achetée pour la première fois, sans que le cours soit modifié par rapport au tapis du jeu, l'Agent de Change doit le noter sur le tableau récapitulatif.

Les cases spéculatives rouges, vertes, bleues et la case grise n'interviennent pas au cours de cette première séance et le joueur qui tombe dessus ne fait aucune opération et passe au suivant.

Après être passé pour la première fois par la case Introduction, le jeu entre dans sa phase définitive.

Le joueur tombe sur une case de valeur : 2 cas de figure : le titre est disponible chez l'Agent de Change, c'est le cas en début de partie, ou bien tous les titres ont été achetés par les joueurs.

1^{er} CAS DE FIGURE : LE TITRE EST DISPONIBLE

Première opération sur la case

Tous les joueurs qui possèdent cette valeur se font payer le montant du coupon correspondant par les joueurs qui ne la possèdent pas. Si les quotités possédées sont différentes, le joueur qui ne possède par exemple qu'un seul titre est dispensé de payer le coupon.

EXEMPLE : **EAUX FECONDES**
Quotité 5
Coupon 50 F

Les joueurs qui ne possèdent pas la valeur EAUX FECONDES payent $50 \times 5 = 250,00$ F aux autres joueurs par titre possédé.

Si le joueur qui a posé le pion sur la case possède la valeur, l'Agent de Change paye également à ce joueur et à lui seul le montant des coupons correspondants.

Deuxième opération sur la case

Un seul titre de la valeur est mis aux enchères. Tous les joueurs peuvent participer à l'enchère soit en donnant des cours à la baisse soit en donnant des cours à la hausse ; l'amplitude de la hausse ou de la baisse est limitée à $- 20\%$ et $+ 20\%$ du dernier cours enregistré par l'Agent de Change sur le tableau récapitulatif. En jargon de métier, quand un joueur veut acheter spontanément à $+ 20\%$ il dit : « J'achète réserver à la hausse », de même, quand il veut acheter un titre à $- 20\%$ il dit : « J'achète réserver à la baisse ».

EXEMPLE : une valeur quotité 10 cours 500, les joueurs donnent les cours qu'ils veulent : 480 - 490 - 510 - 530 etc

On sait que la baisse minimum est de : (Réserver à la baisse)
 $500 \text{ F} - 20\% = 400 \text{ F}$

On sait que la hausse maximum est de : (Réserver à la hausse)
 $500 \text{ F} + 20\% = 600 \text{ F}$

L'enchère se fait toujours en fonction du cours de l'action et non du prix de revient du titre.

Quand la cotation de l'action est définitivement établie, (le cours peut descendre au plus bas et monter au plus haut), le joueur qui a posé le pion sur la case a un **droit de préemption**, c'est-à-dire que quelque soit le cours définitif, et même si ce n'est pas lui qui l'a demandé, il peut choisir d'acheter à ce dernier cours ou de ne pas acheter.

Dans le cas où il est acheteur, il paie à l'Agent de Change le montant du titre, c'est-à-dire le cours multiplié par la quotité et reçoit de l'Agent de Change un titre sur lequel figure le nom de la valeur, la quotité, et le montant du coupon.

Dans le cas où il ne réalise pas l'opération, **tous les joueurs qui veulent payer l'action au dernier cours établi sont servis**, c'est-à-dire qu'il n'y a plus une quotité en jeu, mais autant que de joueurs qui décident d'acheter.

S'il y a plus d'acheteurs que de titres disponibles, l'enchère est libre et la cotation retenue sera la plus élevée. Seuls le ou les joueurs qui s'aligneront sur ce cours seront servis.

Après l'opération, l'Agent de Change note sur le tableau récapitulatif des valeurs le nouveau cours de l'action.

Il n'est pas possible pour un joueur de faire monter les enchères s'il n'a pas les moyens de payer les actions au cours établi.

Après ces opérations d'achat sur une valeur, il est également possible de la vendre. Tous les joueurs qui le désirent peuvent vendre une seule quotité du titre concerné au dernier cours qui vient d'être établi. Les joueurs fournissent le titre à l'Agent de Change et celui-ci paie en chèques et liquidités.

Si une case de valeur n'intéresse personne à l'achat ou à la vente, on passe au joueur suivant.

2^{ème} CAS DE FIGURE : TOUTES LES ACTIONS ONT ÉTÉ ACHETÉES PAR LES JOUEURS ET NE SONT PLUS DISPONIBLES CHEZ L'AGENT DE CHANGE

Le phénomène enchère est le même que précédemment, sauf que la loi des 20% n'a plus à être respectée. Les joueurs acheteurs offrent des cours pour essayer de trouver une contrepartie, c'est-à-dire un joueur vendeur. Il n'y a plus un titre en jeu, le marché est libre, selon les désirs de chacun. Un seul cours est retenu pour les transactions, c'est évidemment le plus élevé. L'Agent de Change le note également sur le tableau récapitulatif.

Le nombre de titres mis en jeu par Société est de 10 unités, seule la valeur MINES D'OR est de 20.

Dans le cas où un joueur a investi tout son argent en actions et qu'il n'a pas assez de liquidité pour payer les coupons, il est obligé de demander à vendre un titre de son choix en sa possession encore en stock chez l'Agent de Change.

Le joueur fournit le titre à l'Agent de Change et celui-ci le paie diminué de 10% par rapport au dernier cours coté de l'action concernée, et il note sur le tableau récapitulatif le nouveau cours de l'action.

Dans le cas où tous les titres possédés sont entre les mains des joueurs, le joueur vendeur doit impérativement trouver une contrepartie pour vendre un titre et se refaire des liquidités. L'Agent de Change note le nouveau cours de l'action sur le tableau récapitulatif.

Sur le tapis de jeu figurent des cases Rouges, Vertes, Bleues, et une case Grise. Ces cases influent directement sur le cours des actions.

LES CASES VERTES :

1^{er} EXEMPLE : bonne tenue du marché : 3 de vos valeurs gagnent 10%.

Le joueur tombé sur cette case choisit 3 valeurs en sa possession et l'Agent de Change modifie le cours de ces 3 Sociétés sur le tableau Récapitulatif.

LES CASES ROUGES :

EXEMPLE : annonce d'un plan de restructuration, une de vos valeurs perd 20%.

Le joueur tombé sur cette case choisit dans son portefeuille le titre que l'Agent de Change devra baisser de - 20% sur le tableau récapitulatif.

Si un joueur doit faire varier 2, 3, ou 4 valeurs et qu'il n'en possède pas suffisamment, seules la ou les valeurs détenues sont concernées par l'opération. La case Rouge où les MINES D'OR perdent - 20%, il est évident que cette case ne concerne que le titre MINES D'OR, si celui-ci a déjà été acheté.

LA CASE GRISE KRACH BOURSIER :

Quand le pion se trouve sur cette case suite à un coup de dé 6, l'Agent de Change modifie spontanément, en les divisant par 2, le cours de toutes les actions achetées par les joueurs à ce moment-là de la partie.

Il ne peut y avoir qu'un seul krach boursier par partie.

Dans le cas où un joueur tombe sur cette case après le krach ou avec un coup autre que le 6, il lance le dé une nouvelle fois.

LES CASES BLEUES

Division du capital - Augmentation du capital - Offre publique d'achat - Offre publique de vente - Offre publique d'échange.

I. Division de capital

Le joueur tombé sur la case choisit dans son portefeuille une valeur sur laquelle va porter l'opération. Il va recevoir de l'Agent de Change des titres vierges effaçables appelés « Division de Capital », qui correspondent en quotité et en valeur à ceux détenus.

Tous les joueurs qui possèdent la valeur sont concernés par l'opération.

EXEMPLE : le joueur possède 20 actions quotité 10 de la Société désignée, il recevra 2 nouveaux titres Division de Capital sur lesquels l'Agent de Change notera le nom de la valeur, la quantité achetée et le montant du coupon.

L'Agent de Change divise le cours des actions par 2 et marque une croix sur le tableau récapitulatif dans la colonne Division de Capital.

Le montant du coupon inscrit sur les titres classés par ordre alphabétique ne varie pas.

II. Augmentation de capital

Cette opération est représentée sur le jeu par 2 cases communes.

Le joueur tombé sur l'une de ces cases choisit dans son portefeuille la valeur sur laquelle va porter l'opération, celle-ci lui accorde le droit d'acquérir des actions à raison d'une action nouvelle pour 5 possédées au cours fixé par le jeu.

Tous les joueurs qui possèdent cette valeur sont concernés par l'opération.

EXEMPLE : un joueur possède 2 titres VINS BACCHUS, quotité $5 \times 2 = 10$ actions. Le joueur peut souscrire à 2 actions VINS BACCHUS.

Si le cours de l'action est à ce moment-là de 3 000 F, il peut acheter 2 actions 2 000 F chacune ou même une seule action ou même ne pas souscrire du tout.

L'Agent de Change remplit alors des titres vierges effaçables appelés « Augmentation de capital » sur lesquels il inscrit le nom de la Société, le nombre d'actions achetées et le montant du coupon. Ces titres donnent droit à toucher le coupon correspondant.

Il n'y a pas de variation du cours des actions lors de cette opération, l'Agent de Change marque une croix dans la colonne Augmentation de Capital sur le tableau récapitulatif.

Il sera judicieux au cours de la partie, de profiter que le pion se trouvera sur la case de la valeur qui a profité de l'augmentation de capital pour vendre ces actions et se refaire ainsi des liquidités.

Il ne peut être fait qu'une seule « Augmentation de capital » et qu'une « Division de capital » par Société au cours de la partie.

III. Offre publique d'achat (OPA)

2 cas de figure pour le joueur qui tombe sur cette case :

La valeur sur laquelle il veut faire une OPA est encore disponible dans la boîte de jeu, ou bien tous les titres de cette Société ont été achetés par les joueurs.

1^{er} cas : le joueur offre d'acheter les titres d'une valeur encore en stock chez l'Agent de Change. Il a la possibilité d'acquérir la moitié du capital de cette Société, c'est-à-dire 1 à 5 titres sauf s'il s'agit des MINES D'OR, de 1 à 10 titres.

Il doit payer le titre 20% au-dessus du dernier cours enregistré, sans que celui-ci soit modifié sur le tableau récapitulatif. On estime par là que le titre acheté est surévalué.

2^{ème} cas : tous les titres sont dans les mains des joueurs. Le joueur offre alors d'acheter tous les titres qu'il veut de la même valeur au cours de son choix, il peut également demander aux autres joueurs quelles sont leurs conditions de vente. S'il achète des titres à plusieurs joueurs, il doit les payer au même cours. Il n'y a pas de modification des cours sur le tableau récapitulatif pour les mêmes raisons que précédemment.

IV. Offre publique de vente : (OPV)

Un seul cas de figure pour le joueur qui tombe sur cette case, il offre aux autres joueurs de vendre un ou plusieurs titres d'une même Société, à un cours fixé par lui-même, ou demande aux autres joueurs leurs conditions d'achat.

Si la transaction se fait, il n'y a pas de modification des cours sur le tableau récapitulatif.

Il vend ses titres aux joueurs qui font la meilleure offre et à un seul cours.

V. Offre publique d'échange : (OPE)

Le joueur qui tombe sur cette case a la possibilité de procéder à un échange de titres avec seulement un autre joueur.

Une seule règle est de rigueur : il faut qu'au niveau de l'échange l'un des joueurs concernés ne propose qu'un seul titre à échanger contre un ou plusieurs autres.

EXEMPLE : le joueur A peut proposer d'échanger un titre BATEAU BI COQ + un titre LINGERIE VOYOU contre un titre CHAMPAGNE NEBULEUX.

L'explication concernant les 5 opérations sur le capital des Sociétés est imprimée sur les cartes qui pourront être disposées sur le tapis de jeu et accessibles à tous les joueurs.

Le joueur qui détient la moitié des titres d'une même Société, achetés parmi les titres rangés par ordre alphabétique, devient actionnaire majoritaire ; 5 titres d'une Société ou 10 titres s'il s'agit des MINES D'OR. Cette moitié des titres ne comprend que les titres par quotité complète, les actions provenant d'une augmentation de capital ou de la division de capital ne sont pas prises en compte dans ce calcul.

Quand un joueur possède donc la moitié des actions d'une Société, le titre ne peut plus être acheté aux enchères à la baisse par les autres joueurs. Tout joueur qui veut acquérir un titre de la Société concernée doit systématiquement demander un cours d'une hausse minimum de 10% supérieure au dernier cours coté.

Le joueur qui détient tous les titres d'une Société a la possibilité de demander l'arrêt de la partie, chaque fois que le pion repasse par la case Introduction.

Si un titre voit sa cotation descendre en-dessous de la barre des 50 F, il devient nul pour le restant de la partie.