

Bankotour

Règle du jeu



PRESENTATION GENERALE

Ce jeu, tout en simplifiant les mécanismes et comportements financiers, est une initiation aux événements de la vie courante.

Ainsi, au cours de la partie, chaque joueur perçoit un salaire lui permettant d'effectuer un certain nombre de dépenses. De plus, en fonction de ses besoins ou de ses disponibilités, il pourra faire appel soit au crédit sur lequel il devra verser des intérêts, soit placer son argent et en retirer des bénéfices (intérêts ou dividendes). Le joueur apprend par là même à gérer son patrimoine en faisant un choix judicieux entre la consommation et l'épargne, ainsi qu'à utiliser les services et avantages d'une banque.

ELEMENTS DU JEU

2, 3 ou 4 joueurs peuvent participer à ce jeu dont les éléments sont :

1 carte de France, 4 tableaux d'avancement, 60 chèques de 5 000 F, 40 de 1 000 F et 20 de 500 F, 59 cartes « événements imprévus », 4 pions, 4 pions « Autos », 40 jetons de dépenses exceptionnelles (5 couleurs, 8 par couleur), 4 tableaux « produits bancaires », 46 cartes « produits bancaires », 1 dé.

• Les dépenses exceptionnelles

A 4 joueurs, tous les jetons « dépenses exceptionnelles » seront utilisés. Par contre à 3 joueurs, on n'utilisera que 30 jetons (6 par couleur) et à 2 joueurs, 20 jetons seulement (4 par couleur).

Si un joueur ne peut effectuer de dépenses exceptionnelles faute de jeton, il peut utiliser les jetons des couleurs restantes en les payant 3 fois leur prix.

• Le tableau d'avancement

Il comporte 2 colonnes, la première indiquant les différentes périodes professionnelles dans lesquelles se trouvera le joueur au fur et à mesure de sa progression dans le jeu, la seconde indiquant la liste des 37 villes, sièges de Banques Populaires.

• La carte de France

114 cases de couleurs différentes :
37 cases Villes
27 cases Dépenses courantes
18 cases Eurochèque
2 cases Station-auto
14 cases Evénements imprévus
9 cases Dépenses exceptionnelles
6 cases Taxes
1 case Vacances

(Voir l'utilisation de chaque case dans le tableau placé au dos du couvercle de la boîte.)

REGLE DU JEU

• Objectif

Le gagnant est celui qui arrive le premier à être PDG. Pour en arriver là, il devra : être passé par les 37 villes où se trouvent les Banques, avoir effectué 10 dépenses exceptionnelles, avoir remboursé tous ses Crédits.

Si à un moment quelconque un joueur ne peut faire face à une dépense obligatoire, il est déclaré en faillite et devra quitter la partie. (Cf. remarques).

• Mise en place

L'un des joueurs a la responsabilité de la Caisse. Chaque joueur reçoit : un tableau d'avancement, un tableau « services de la banque », 10 000 F à titre de « bourse d'études » répartis comme suit : 1 chèque de 5 000 F, 3 chèques de 1 000 F, 4 chèques de 500 F. Pour déterminer l'ordre du jeu, retourner les pions ; chaque joueur prend un pion ; celui qui tire le pion n° 1 commence ; les autres se placent par ordre des pions tirés à la gauche du premier joueur.

• Pour commencer

Mettre en position horizontale les barettes correspondant aux villes sur les tableaux d'avancement.

Le premier joueur place son pion sur l'une des 37 villes et peut dès le premier tour bénéficier des règles particulières à cette case (voir tableau au dos du couvercle de la boîte).

Au premier tour, le joueur basculera donc en position verticale, la barrette située en face de la ville sur laquelle il a posé son pion, le curseur étant placé sur la case « départ ».

Les autres joueurs, dans l'ordre de leur tour, effectuent la même opération.

• Marche des pions sur la carte

Chaque pion ne peut se déplacer qu'en ligne droite, dans l'une des six directions possibles à partir de la case où il est situé, compte tenu des règles suivantes :

• Progression sur le tableau d'avancement

Le premier passage dans n'importe quel ordre, dans l'une des 37 villes fait progresser le joueur dans sa carrière professionnelle.

Ainsi chaque fois qu'un joueur passera pour la première fois dans l'une des villes :

Il basculera en position verticale la « barrette » placée en face de la ville correspondante et déplacera le « curseur » situé dans la colonne « périodes professionnelles » d'un cran, en partant de la case « départ » et en progressant jusqu'à celle de « PDG ».

Ne pas aller consécutivement dans deux villes.

Ne pas passer au-dessus d'une ville sans s'y arrêter (si le joueur possède une « Auto » il pourra alors passer au-dessus d'une ville et d'une seule à la fois sans s'y arrêter).

Ne pas passer au-dessus d'un pion.

Ne pas s'arrêter sur une case déjà occupée.

Ne s'arrêter sur une case que si l'accès en est permis au joueur.

Jouer obligatoirement à son tour, sauf contre-indication ou impossibilité.

Chaque fois qu'un joueur se pose sur une case, il doit tenir compte des règles particulières à cette case (voir tableau au dos du couvercle de la boîte).

Ensuite le joueur continuera sa progression sur la colonne « périodes professionnelles » en déplaçant le curseur d'un cran chaque fois qu'il aura marqué son premier passage dans une ville en plaçant à la verticale la « barrette » correspondante. Le gagnant étant celui qui, le premier, aura amené son curseur face à la case « PDG ».

A chaque changement de période professionnelle (matérialisé sur le tableau par « l'étape ») :

Le joueur perçoit son salaire.

Touche les intérêts ou dividendes de ses placements.

Est remboursé de ses placements (Epargne ou Produits Financiers) s'il le désire.

Paye les intérêts de ses Crédits (intérêts doubles en cas de prolongation).

Rembourse ses Crédits s'il le souhaite.

LES SERVICES DE LA BANQUE

Ces services permettent aux joueurs de placer leur argent en attente d'une consommation future, ou d'emprunter afin d'effectuer une dépense avant que le prix de celle-ci n'augmente.

Dans chaque ville se trouve une Banque Populaire. En y passant, on peut bénéficier de ses services.

Aussi, dans chaque ville le joueur peut, soit placer son argent, soit obtenir un Crédit, soit acheter une carte Eurochèque.

Attention : à chaque passage dans une ville, il ne peut recevoir qu'une seule carte « services bancaires » à la fois.

On distingue essentiellement quatre catégories de services bancaires : Les Crédits, l'Epargne, les Produits Financiers et la Carte Eurochèque.

• Les Crédits

Les Crédits peuvent être obtenus à tout moment, sur une case ville.

La Caisse remet alors au joueur la somme et la carte correspondante.

A l'étape les Crédits doivent être remboursés avec les intérêts. Ils peuvent être prolongés. En ce cas le joueur paie à la Caisse des intérêts pénalisés.

• L'Epargne

L'Epargne ne peut être constituée qu'en début de période (zone plus foncée sur le tableau d'avancement). Il faut être sur une case Ville.

Le joueur remet la somme correspondante à la Caisse qui lui donne en échange la carte du service choisi.

A l'étape, s'il décide de récupérer son Epargne, la Caisse la lui remettra en échange de sa carte, augmentée des intérêts.

Si, au contraire, il désire prolonger son Epargne, il touche, sur présentation de sa carte, des intérêts doublés auprès de la Caisse.

• Les Produits Financiers et les Parts Sociales.

Ces placements se différencient de l'Epargne (sauf pour les « parts sociales ») par le caractère variable du montant de leurs intérêts.

Souscrits en début de période (zone foncée) ils donnent lieu à chaque étape à un paiement d'intérêts. Ils peuvent être revendus à leur prix d'achat à n'importe quel moment, qu'elle que soit la case où se trouve le joueur.

A chaque étape, le joueur reçoit des intérêts déterminés par l'utilisation du dé (voir tableau des Services bancaires).

Pour les parts sociales, il n'y a pas lieu d'utiliser le dé ; le taux d'intérêt étant fixe.

• La carte EUROCHEQUE

Produit disponible dans les banque qui ne rapporte pas d'intérêts mais donne accès à un nouveau réseau de consommation : les cases « Eurochèque » moins coûteuses que les cases « dépenses courantes ».

Remarques :

1. Rappelons que sur une case Ville on peut obtenir un Crédit à n'importe quel moment du jeu mais que l'on ne peut placer ou épargner qu'au début de chaque période (zone lancée).
2. Le paiement des intérêts et le remboursement éventuel se fait au moment où le joueur arrive à l'étape.
3. En cas de faillite, le joueur peut liquider son Epargne où qu'il se trouve. Il remet alors les cartes correspondantes à la Caisse mais ne peut toucher que la moitié de leur montant sans intérêts.

LEXIQUE

ACTION

Titre représentatif de la propriété d'une part du capital d'une Société. La possession d'une action permet de recevoir un dividende. La valeur d'une action est variable suivant les résultats et les perspectives de la Société.

AVOIR FISCAL

L'avoir fiscal est égal à la moitié des dividendes de valeurs mobilières françaises perçues par l'actionnaire. Ce dernier peut le déduire de l'impôt à payer sur ses revenus. En France, une des raisons de la création de l'Avoir Fiscal était de relancer le marché boursier.

CHÈQUE

Moyen de paiement permettant de régler des dépenses à condition de déposer au préalable de l'argent sur un compte en Banque.

COMPTE - (OUVRIR UN)

Formalité permettant de confier de l'argent à une Banque. Le client se voit alors attribuer un numéro : le numéro de compte. Il peut par la suite, soit y déposer de l'argent, soit en retirer à l'aide de son carnet de chèques par exemple.

COURS (EN BOURSE)

Prix d'achat ou de vente d'un titre.

CREDIT

Somme mise à la disposition d'un emprunteur moyennant le paiement d'intérêts et le remboursement à une date fixée.

DISPONIBILITE

Masse d'argent pouvant être utilisée immédiatement.

DIVIDENDES

Partie du bénéfice que distribuent les Sociétés à leurs actionnaires.

EPARGNE

Partie des revenus non affectés à la consommation.

EXONERE D'IMPOT (REVENU)

Revenu sur lequel on ne paye pas d'impôts, en général pour des raisons économiques ou sociales.

IMPOTS DIRECTS

Sommes devant être versées à l'Etat lorsque l'on touche des revenus (salaires, dividendes, intérêts...).

IMPOTS INDIRECTS

Sommes prélevées par l'Etat sur certaines transactions.

INFLATION

Etat de déséquilibre économique qui se caractérise en particulier par une hausse des prix.

INTERETS

Les intérêts sont payés par un emprunteur à un prêteur afin de pouvoir jouir d'une somme d'argent pendant un certain temps. Leur montant est déterminé par le taux d'intérêt (par exemple : 10 % du montant emprunté).

INVESTISSEMENT

Somme d'argent utilisée pour une acquisition d'un bien durable susceptible de produire des revenus ou un excédent de richesse.

OBLIGATION

Titre représentatif d'un prêt fait à une Société. Il donne lieu à un paiement d'intérêt fixe et à un remboursement à une date déterminée.

PART SOCIALE DES BANQUES POPULAIRES

Titre représentatif d'une part du capital des Banques Populaires. Il donne lieu à un paiement d'intérêts.

PLACEMENT

Somme d'argent utilisée dans le but de toucher des intérêts, des dividendes ou de réaliser une plus-value.

PLUS-VALUE (BOURSIERE)

Différence positive entre le cours d'achat d'un titre et son cours de vente.

PORTEFEUILLE (BOURSIER)

Ensemble des titres (actions, obligations) détenus par une personne ou une Société.

PRELEVEMENT LIBERATOIRE

Faculté de payer un impôt à taux fixe au moment où l'on touche des intérêts. Par la suite, ces intérêts ne seront pas soumis à l'impôt sur le revenu.

SICAV

Les Sociétés d'Investissement à Capital Variable sont des Sociétés dont l'activité consiste à gérer un portefeuille d'actions et d'obligations. On peut, bien entendu, acquérir des actions de ces Sociétés qui permettent de recevoir des dividendes.

TITRE

Certificat représentant une action ou une obligation.

VIREMENT

Opération effectuée par une Banque, sur ordre d'un client, consistant à faire passer l'argent d'un compte à un autre. (Par exemple : de votre compte à celui des P.T.T. en règlement du téléphone.)