

PARIS, DECEMBRE 1976

© Editions Fenwick ; réalisation :
N. Lebon ; rédaction : I. Fleuriot.

“ LA VIE FRANÇAISE ” PRÉSENTE

“ BUSINESS ”

Diriger, c'est choisir. Le jeu « Business » demande aux joueurs de choisir. Or, choisir, c'est analyser et réagir. De quoi s'agit-il ? De gagner de l'argent, bien sûr. Comment ? En investissant et en réalisant des bénéfices. De quelle façon ? En étant tout à la fois industriel et financier.

Chaque joueur se trouve à la tête d'une grande entreprise qu'il va devoir gérer tout au long de la partie comme s'il en était le Président-directeur général. Comme dans la réalité, il pourra faire faillite ou réussir, traiter avec des fournisseurs ou des clients, emprunter, rembourser, briefer, gérer une affaire, avec tous les risques que cela comporte. Or, si les embûches sont nombreuses pour les **risque-tout**, les possibilités de réussite ne le sont pas moins pour les **audacieux**.

Le nombre de joueurs peut varier entre deux et huit personnes maximum.

Composition du jeu

- 1 plateau de jeu
- 8 bilans Sociétés
- 8 pions Sociétés
- 2 dés normaux
- 2 dés spéciaux (O.P.A.)

72 symboles « production » :

- 24 usines
- 24 unités d'énergie
- 24 éléments-personnel

60 macarons :

- 20 de publicité
- 20 de conseil
- 20 d'assurance

35 cartes « Vie des Affaires »

- 35 cartes « Conjoncture »
- 8 titres de propriété (actions)
- 24 obligations
- 36 cartes-emprunt

175 billets répartis en :

- 50 de 1.000
- 50 de 5.000
- 50 de 10.000
- 25 de 50.000

1 règle du jeu

LE JEU DES SOCIÉTÉS

Préparation

Chacun des joueurs doit choisir son entreprise parmi les huit sociétés présentes : Elf Aquitaine, Henkel France, Lotus Beghin Say, Nobel Bozel, Pechiney Ugine Kuhlmann, Renault, SKF, Strafor. Ce sont les sociétés joueurs. Une fois son choix effectué, il reçoit :

1. La fiche cartonnée correspondant à l'entreprise qu'il a choisie, sur laquelle figure le nom de la société accompagnée de son sigle. Cette fiche est le bilan que le joueur posera devant lui, toutes les transactions qu'il entreprendra y apparaîtront. Ce bilan a une double fonction : il permet au joueur de contrôler l'état de marche de son entreprise et de juger d'un rapide coup d'œil de la situation des entreprises concurrentes.

2. Un pion correspondant à la société choisie : par exemple, le pion orange PUK est destiné au P.-D.G. de Pechiney Ugine Kuhlmann. Ce pion représente le joueur dans son déplacement autour du plateau.

3. De l'argent. La somme distribuée est fonction du nombre de joueurs. Cette somme est identique pour tous les joueurs :

- 3 ou 4 joueurs : 150.000 F ;
- 5 ou 6 joueurs : 100.000 F ;
- 7 ou 8 joueurs : 80.000 F.

Votre bilan est posé devant vous, vos pions installés sur la case départ du plateau, votre argent prêt à être investi, la prochaine étape consistera à :



1. Disposer les deux jeux de cartes « vie des affaires » et « conjoncture » aux emplacements qui leur sont réservés sur le plateau.

2. Retourner une carte « conjoncture », elle prend effet immédiatement. Tous les joueurs doivent se conformer aux instructions inscrites sur cette carte.

3. Désigner parmi vous un caissier. Celui-ci est responsable de la caisse commune. Rôle du caissier : il distribue les éléments de production : usine, énergie, personnel ; délivre des macarons : publicité, conseil, assurance, et les titres de propriétés actions et obligations demandés par les joueurs. Il prête de l'argent (emprunt). Il encaisse et paye les sommes dues lors des échanges commerciaux et transactions financières.

Le caissier prend part au jeu s'il le désire, il doit naturellement séparer son capital personnel de celui de la caisse.

Objectif du jeu

Les joueurs peuvent décider que l'objectif du jeu consistera :

— Soit à tripler son capital initial. Les joueurs joueront alors la partie jusqu'à ce que l'un d'entre eux ait atteint cet objectif ;

— Soit de jouer la partie dans un temps limité. Ils conviennent alors de l'heure à laquelle le jeu doit finir. A l'échéance de ce délai, le joueur le plus riche est le gagnant.

D'autres critères peuvent être fixés. (Voir ouverture de la règle.)

Règle du jeu

Consultez le plateau, vous remarquerez que celui-ci est divisé en quatre circuits distincts : circuit des services, circuit financier, circuit production, circuit distribution. Le jeu consiste à effectuer sur chacun de ces circuits des transactions visant à développer votre entreprise. Cet objectif peut être atteint de deux manières :

- Produire pour vendre et réaliser un bénéfice.
- Acquérir des actions et des obligations dans le but d'augmenter vos revenus.



Produire pour vendre

Production

Qu'est-ce qu'un produit fini ? Un produit fini est la somme de trois éléments : usine + énergie + personnel. Cet ensemble et cet ensemble seulement constitue un produit fini. Par exemple, si vous avez une usine, deux éléments énergie et trois éléments personnel, vous ne disposez que d'un produit fini. Chacun de ces trois éléments s'achète sur le circuit production lorsque le joueur tombe sur l'une des trois cases où figurent respectivement les Ciments Français (usines), l'E.D.F. (énergie) et l'ANPE (personnel).

Au total, le joueur dispose donc de neuf cases pour fabriquer ses produits finis. Lorsqu'il tombe sur l'une de ces cases, il a l'option d'acheter autant d'éléments qu'il le désire au prix indiqué. S'il achète, il verse à la caisse la somme due et reçoit les éléments correspondants. Tout élément acheté par un joueur, usine, énergie ou personnel, doit être placé sur son bilan. Si le joueur décide de ne pas acheter il laisse son pion sur la case où il se trouve et passe les dés à son voisin. Les prix d'achat sont inscrits sur chaque

Le joueur sera donc à la fois industriel et financier et tâchera de jouer sur les deux tableaux. Suivant la case atteinte par son pion, le joueur pourra effectuer l'une ou l'autre des multiples transactions qui lui est offerte. Pour jouer, il suffit de lancer les dés et d'avancer son pion d'autant de cases que les dés l'indiquent. Les joueurs disposent de deux dés. Ils peuvent, à leur tour de jouer, décider individuellement d'utiliser au choix un ou deux dés.

La vente de produits finis s'effectue sur le circuit distribution auprès des sociétés Darty, Viniprix, Nouvelles Galeries. Chacune de ces trois sociétés détient trois cases sur lesquelles vous pourrez vendre vos produits finis.

Attention : Alors que sur le circuit production vous pouviez acheter autant d'éléments de production que vous le souhaitez, vous êtes obligés, lors de la vente, de respecter les instructions prescrites par les sociétés Darty, Viniprix et Nouvelles Galeries. Vous ne pourrez jamais vendre plus d'un produit fini à Darty, pas moins de deux à Viniprix, et seulement trois aux Nouvelles Galeries. Pour pouvoir vendre, vous devez donc posséder au moins autant de produits finis qu'il est indiqué sur la case où vous êtes tombé.

Vous décidez de vendre ; la caisse vous remet la somme indiquée sur la case : pour un produit fini Darty, elle vous verse 20.000, 33.000 ou 47.000 F. Pour deux produits finis Viniprix, vous touchez 40.000, 66.000 ou 94.000 F. Pour trois produits finis Nouvelles Galeries, vous recevez 60.000, 99.000 ou 141.000 F selon les cases. **Vous êtes toujours libre de vendre ou de ne pas vendre.** A vous d'examiner vos chances de vendre au plus haut prix possible en tenant compte du fait que les prix sont plus bas en début qu'en fin de circuit.

N'oubliez pas : vous êtes toujours libre de vous engager sur l'un ou l'autre de ces deux circuits. Rappelez-vous toutefois que vous ne pourrez vendre qu'à partir du moment où vous avez déjà constitué un ou plusieurs produits finis.

Lors de la vente de produits finis, vous rendez à la caisse autant de « triplets » (1 usine, 1 énergie, 1 personnel) que de produits vendus.

Menace de faillite et faillite

L'absence de liquidités lors d'un versement impératif (remboursement d'emprunt, conséquence d'une carte « événement, O.P.A... ») ne signifie pas forcément faillite : chaque joueur peut encore revendre directement à la caisse le nombre d'actions ou d'obligations qu'il faut pour payer ce qu'il doit : chaque action et obligation sera reprise pour 60 % de son prix d'achat normal.

Si cette mesure ne suffit pas, le joueur est alors en faillite, quels que soient ses autres biens non encore négociés (macarons, éléments de production). Dans ce cas, le joueur doit rendre à la caisse toutes ses acquisitions.

● Si le joueur a fait faillite pour n'avoir pas été en mesure de rembourser un emprunt et qu'il lui reste quelque argent, celui-ci servira à payer les taux d'intérêt de cet emprunt à l'actionnaire de la banque en question. Au cas où il n'y aurait pas d'actionnaire l'intégralité des biens du joueur revient de droit à la caisse.

● Si le propriétaire du titre d'une des deux banques doit, pour rembourser un emprunt à sa propre banque, en revendre le titre, on considérera qu'il n'aura pas à verser à la caisse les intérêts de son emprunt.

des transactions commerciales ou financières réalisées par les autres joueurs, avec cette société.

■ PAIEMENT DES BÉNÉFICES

— Vous êtes actionnaire de la Banque Populaire ou du C.I.C. Chaque fois qu'un des joueurs est obligé de rembourser un emprunt (cf. Emprunt) vous touchez les taux d'intérêt. Cette somme est inscrite sur la carte-emprunt et vous est remise par la caisse. Lorsque l'actionnaire de la banque est amené à rembourser un emprunt, il ne paye pas les taux d'intérêt puisqu'ils lui reviennent de droit.

— Vous êtes actionnaire de Darty, Viniprix ou Nouvelles Galeries. La vente de produits finis à l'une ou l'autre de ces trois sociétés vous rapporte de l'argent quel qu'en soit le vendeur. La somme que vous touchez est inscrite sur la case où s'effectue la vente.

Exemple : Vente d'un produit fini Darty : vous recevez de la caisse 15.000 F pour un produit fini vendu par un autre joueur. Ou 20.000 F + 15.000 F si c'est vous qui effectuez cette vente. Cette règle est valable sur toutes les cases du circuit distribution où figurent Darty, Viniprix ou Nouvelles Galeries.

— Vous êtes actionnaire de la société Sema ou de la compagnie d'assurances La Providence. Toutes les fois qu'un joueur fait appel à l'une de ces deux sociétés (achat de macarons assurance ou de macarons conseil (cf. circuit des services), la caisse vous verse des dividendes. La somme que vous devez réclamer à cette occasion est inscrite sur la case Sema, ou La Providence, sur laquelle le joueur est tombé.

Vous êtes actionnaire et vous voulez acheter des macarons, déduisez cette somme du prix indiqué :

Exemple : case assurance 6.000 F dont 4.000 F à La Providence. Vous ne payez que 2.000 F à la caisse par macaron assurance acheté.

— Vous êtes actionnaire de la société des Ciments Français : vous touchez des bénéfices toutes les fois qu'un joueur décide d'acheter une usine à cette entreprise. Le montant du bénéfice par usine achetée est inscrit sur la case où est tombé le joueur.

Exemple : pour une usine achetée 16.000 F par un joueur, vous recevez 8.000 F. Vous êtes actionnaire et vous achetez une usine, déduisez cette somme du prix d'achat.

— Tant que l'action n'a pas été vendue, les bénéfices ne sont pas distribués, ils sont gardés par la caisse.

— N'oubliez pas de réclamer vos bénéfices au moment opportun. Vous perdez tout droit dès que le joueur suivant aura lancé les dés.



Acquérir des actions ou des obligations

Ces opérations s'effectuent sur le circuit financier et comportent les avantages suivants :

— Etre actionnaire de société confère le droit de percevoir des bénéfices chaque fois qu'un des joueurs opère une transaction avec la société dont vous possédez le titre de propriétaire.

— Etre détenteur d'obligations rapporte un intérêt fixe de 3.000 F par obligation achetée, à chaque fois que l'on passe par la case départ.

Les actions

Il n'y a qu'une action émise par chacune des sociétés du circuit financier : Viniprix, Banque Populaire, Nouvelles Galeries, Ciments Français, La Providence, Darty, Sema, C.I.C. Leur prix varie d'une société à l'autre. Confrontez-vous au prix indiqué sur les cases.

■ ACHAT

Versez la somme due à la caisse. Celle-ci vous remet en échange une action. Placez-la sur votre bilan. **Le joueur est libre d'acheter ou de ne pas acheter d'action lorsqu'il tombe sur l'une de ces cases.** En achetant, il devient actionnaire exclusif de la société. Il touchera en conséquence l'intégralité des bénéfices lors

— Vérifiez que le montant de vos bénéfices est bien établi en fonction du nombre de macarons ou d'usines achetées par les autres joueurs, le bénéfice indiqué sur les cases étant un bénéfice « unitaire ».

■ VENTE DES ACTIONS

Vous êtes actionnaire et vous voulez revendre votre action. Il vous faut pour cela passer par le circuit financier et retomber sur la case de la société dont vous possédez l'action. La caisse vous la rachète à 120 % de son prix d'achat.

Exemple : vous avez payé l'action Darty 30.000 F, la caisse vous la rachète 36.000 F. Bien sûr, vous n'êtes pas obligé de vendre si, au cours de la partie, il vous arrive de retomber sur la case correspondante.

Un joueur veut racheter une action détenue par un autre joueur : Pour ce faire, il doit passer par le circuit financier et tomber sur la case de la société dont l'action est convoitée. Il peut, dans ce cas et dans ce cas seulement, essayer de forcer le propriétaire de l'action en question à la lui céder en lançant une O.P.A. (« Offre publique d'achat »). L'attaquant ne peut s'y soustraire.

■ O.P.A.

L'attaquant prend le dé rouge et l'attaqué le dé crème. Chacun lance son dé.

L'O.P.A. réussit quand les deux dés laissent apparaître un certain pourcentage, qu'il soit

Arrêts spéciaux

Sur une case « conjoncture » :

Toutes les fois qu'un joueur tombe sur l'une de ces cases, il doit obligatoirement retourner la carte du paquet indiqué et poser cette carte sur le plateau à l'emplacement qui lui est réservé. **Tous les joueurs** doivent se conformer aux instructions qui y sont données. **Cette carte reste valable jusqu'à ce que quelqu'un ait à retourner la suivante.** Si le paquet vient à épuisement, battre les cartes et continuer.

Sur une case « vie des affaires » :

A chaque fois qu'un joueur arrive sur l'une de ces cases, il prend la carte supérieure du paquet « vie des affaires ». Cette carte lui est personnelle. C'est-à-dire que les instructions qu'elle donne ne concerne que lui et lui seul. Après les avoir suivies, le joueur replace la carte face contre table sous le paquet.

L'injonction d'une carte « vie des affaires » peut, dans certains cas, permettre de passer outre une information fournie par une carte « conjoncture » retournée.

Attention : Les prix d'achat des éléments de production sont plus ou moins élevés selon que vous êtes en début ou en fin de circuit.

Exemple :

Prix maximum en début de circuit :	
1 usine Ciments Français	16.000 F
1 élément énergie E.D.F.	12.000 F
1 élément personnel	4.000 F
Total du produit fini	32.000 F

Prix minimum en fin de circuit :	
1 usine Ciments Français	8.000 F
1 élément énergie	6.000 F
1 élément personnel	2.000 F
Total du produit fini	16.000 F

Un produit fini pourra coûter de 16.000 à 32.000 F. Notez que toutes les combinaisons sont possibles. A vous d'évaluer les risques que vous prenez en décidant d'acheter au taux le plus cher ou de ne pas acheter en espérant tomber sur la case la moins chère le coup suivant.

Vente

Une fois que vous avez fabriqué un ou plusieurs produits finis, vous pouvez les revendre.

positif ou négatif. On additionne algébriquement ces pourcentages et l'on obtient alors le pourcentage définitif à appliquer au prix d'achat de l'action pour évaluer le montant de la transaction.

Exemple : $+ 40\% - 20\% = 20\%$. L'attaquant paye l'action 120% de son prix normal. (Prix public : $+ 20\%$.)

$+ 20\% - 60\% = - 40\%$. L'attaquant paye l'action 40% moins cher que son prix normal. $- 60\% + 60\% = 0$. L'attaquant paye l'action le prix indiqué sur la case. Cette somme quelle qu'elle soit est versée à l'attaqué.

Les calculs de % sont inscrits sur les actions. L'O.P.A. échoue : quand l'une des faces des dés indique « O.P.A. échoue ». Dans ce cas, l'attaquant est obligé de verser 20% du prix d'achat de l'action à l'attaqué. L'attaquant peut renouveler l'O.P.A. autant de fois qu'il le désire. Chacun reprend alors les dés et les lance. Si l'O.P.A. échoue une nouvelle fois, l'attaquant versera à nouveau 20% à l'attaqué. Si elle réussit, il se conforme aux instructions citées précédemment.

Attention : une O.P.A. déclenchée ne peut

être annulée. Si l'attaquant s'aperçoit après coup qu'il n'a pas les liquidités nécessaires, il est menacé de faillite (voir faillite).

Les obligations

Elles s'achètent sur les deux cases E.D.F. du circuit financier au prix unitaire de 10.000 F. On peut en acquérir autant qu'on veut, lorsque l'on tombe sur l'une de ces cases. Leur nombre n'est limité que par ce dont la caisse dispose : au total 24 obligations.

Placez-les sur votre bilan.

— Toute obligation achetée rapporte 3.000 F chaque fois que l'on passe par la case départ.

— Vous possédez une ou plusieurs obligations et vous retombez au cours de la partie sur l'une des deux cases E.D.F. Vous devez impérativement les rendre à la caisse qui vous les remboursera 10.000 F chacune. Vous ne pouvez en racheter qu'ultérieurement en retombant sur une case E.D.F.

Les services

Pour vous aider à réaliser vos objectifs, plusieurs moyens sont à votre disposition sur le circuit des services.

1. EMPRUNTS

Vous êtes libre d'emprunter 50.000 F auprès de la Banque Populaire ou du C.I.C. à un taux d'intérêt qui sera de 10, 20 ou 30% selon que vous arrivez sur l'une ou l'autre des six cases détenues par ces deux banques. La caisse vous délivre 50.000 F et une carte Emprunt, au taux auquel vous avez emprunté. Placez-la sur votre bilan. On ne peut jamais cumuler deux emprunts auprès de la même banque, on peut par contre emprunter auprès de chacune des deux banques.

Remboursement :

Vous devez rembourser votre emprunt majoré du taux d'intérêt auquel vous avez emprunté lorsque vous retombez sur l'une ou l'autre des trois cases de la banque auprès de laquelle vous avez contracté cet emprunt.

Exemple : Vous avez emprunté 50.000 F à 30% à la Banque Populaire, le tour suivant vous retombez sur la case Banque Populaire à 10%, vous remboursez votre emprunt de 50.000 F plus les intérêts à 30%. C'est la case où l'on a emprunté qui détermine le taux, et non pas la case où l'on retombe et qui exige ce remboursement. Lors du remboursement, on rend à la caisse le capital, les intérêts et également la carte emprunt.

Attention : Vous ne pouvez pas réemprunter sur la même case juste après avoir remboursé. Il vous faudra d'abord rejouer.

2. PUBLICITÉ

Elle s'acquiert sur l'une des deux cases détenues par la société TBWA. Lorsqu'un joueur arrive sur l'une de ces cases, il peut demander à la caisse autant de macarons-publicité souhaités au prix de 10.000 F l'unité. Il paye la somme due à la caisse et place les macarons sur son bilan.

Utilisation : Avant de lancer les dés quand il le désire et quel que soit l'endroit où il se trouve sur le plateau, le joueur peut, en échange d'un macaron publicité rendu à la caisse, revenir se placer au départ du circuit distribution (case conjoncture). Il lance alors les dés et avance son pion d'autant de cases que les dés l'indiquent sur le circuit distribution. Attention, vous ne pouvez vous engager que sur le circuit distribution.

Avantage : Le chef d'entreprise peut, à l'aide de ces macarons, augmenter la fréquence de ventes des produits finis qu'il a constitués sur le circuit production.

3. CONSEIL

Sur ces deux cases, la société Sema vous propose d'acquérir à tout moment du jeu autant de macarons-conseil que vous voulez au prix unitaire de 10.000 F. La somme due est versée à la caisse en échange des macarons. Tout macaron acheté doit être placé sur votre bilan : le macaron-conseil joue un rôle identique à celui joué par le macaron-publicité. Mais alors que ce dernier multiplie les chances de vente sur le circuit distribution, le macaron-conseil est, quant à lui, destiné à favoriser la constitution des produits finis sur le circuit production.

Utilisation : quand le joueur le désire et quel que soit l'endroit où il se trouve sur le plateau, il peut, en échange d'un macaron-conseil rendu à la caisse, revenir se placer au départ du circuit production (case conjoncture). Jetez alors les dés et jouez. Bien sûr, vous ne pouvez vous engager que sur le circuit de production.

4. ASSURANCE

Le déplacement autour du plateau comporte des risques : explosion dans vos usines (circuit production), incendie dans vos stocks (circuit distribution). Dans l'un et l'autre cas, votre entreprise subit des dommages.

— **Case explosion dans vos usines :** vous devez rendre deux usines à la caisse ou une seule si vous n'en avez qu'une au moment où vous tombez sur cette case.

— **Case incendie dans vos stocks :** vous rendez à la caisse un produit fini, si vous en possédez un.

Pour parer à l'une ou l'autre de ces éventualités, vous pouvez vous assurer auprès de la compagnie d'assurances. Chaque macaron coûte 6.000 F pièce. Le nombre des macarons que vous pouvez acheter n'est limité que par ce dont la caisse dispose.

Avantage :

— **Case explosion dans vos usines :** vous êtes dédommagé et recevez de la caisse 15.000 F par usine perdue en échange d'un macaron assurance.

— **Case incendie dans vos stocks :** un macaron assurance vous donne droit à recevoir de la caisse, la somme de 36.000 F pour le produit fini que cet incendie vous coûte.

Conseils stratégiques

DANS le jeu « Business », le joueur inexpérimenté risque d'hésiter un peu au début, ne sachant pas évaluer les conséquences des décisions qu'on lui demande. Rassurons-le : il n'y a pas dans l'absolu de bonne ou de mauvaise solution, il n'y a que des solutions plus ou moins risquées.

Devant chaque choix, deux attitudes extrêmes : la prudence excessive, ou l'audace à tout prix. Le tempérament de chacun influence bien sûr le niveau de risque qu'il est prêt à prendre... Mais des éléments plus rationnels pourront aussi intervenir.

Les conseils et les précisions proposés ici vous invitent à prendre vos décisions en connaissance de cause, en vous aidant à apprécier les risques et à prévoir les conséquences.

Les risques du circuit Production. — Sur les premières cases du circuit Production, on peut accepter d'acheter à prix élevé, et courir alors le risque d'une vente à perte ; ou refuser d'acheter et espérer obtenir l'élément convoité à un prix plus bas en fin de circuit, mais en n'étant nullement assuré de tomber sur une case le proposant.

Les risques du circuit Distribution. — Ce sont les mêmes, mais inversés : vendre à bas prix en début de circuit ou à un prix élevé en fin de circuit, sans être assuré qu'on ne sortira pas du circuit sans avoir rien vendu.

Les risques du circuit des Services. — Ils sont plus divers :

— emprunts auprès des banques : en début de chaque demi-circuit (avant et après le circuit financier) les taux proposés sont alléchants. Mais rien ne prouve qu' aussitôt après avoir emprunté on ne va pas retomber sur une autre case de la même banque et devoir rembourser avant même d'avoir pu faire fructifier son argent. Par contre, en fin de demi-circuit, on est sûr de bénéficier d'au moins un tour de piste avant d'avoir à rembourser, c'est pourquoi les taux sont plus élevés ;
— achat de macarons : Publicité et Conseil : faut-il acheter les macarons au moment où la possibilité vous en est offerte alors qu'on n'en a pas l'utilisation immédiate, ou attendre d'en avoir besoin pour en acquérir, sans être assuré de tomber alors sur une case où l'on en propose ?

Assurance : peut-on courir le risque de ne pas acheter de macarons d'assurance en espérant ne jamais tomber sur les cases « explosions dans vos usines » ou « incendie dans vos stocks » ? La réponse n'appartient qu'au joueur et ne dépend que du niveau de risque qu'il est prêt à prendre.

Les risques du circuit Financier. — Ils sont liés aux activités commerciales entreprises par les sociétés-pistes et découlent donc de la fréquence de ces opérations. Le risque est donc le manque à gagner et l'immobilisation inutile de capitaux.

Il existe également un risque à prendre sur

la case « Produire ou Vendre » : faut-il, quand on détient à la fois un ou deux produits finis et quelques éléments de production à compléter, choisir le circuit Distribution sans être sûr de pouvoir vendre, ou passer une fois de plus par le circuit Production pour se constituer un troisième produit fini et être assuré, mais au tour suivant seulement, de pouvoir répondre à toutes les propositions du circuit Distribution ?

Voilà les principaux risques qui menacent le joueur, tout au cours de la partie. Il était important de les connaître. Pourtant, malgré leur existence, chaque joueur va devoir assumer les destinées de l'entreprise qu'on lui a confiée. Or, en affaires comme en politique, gouverner, c'est prévoir.

Voici à présent, sous forme de proverbes, quelques idées clés qui devraient aider le débutant à prévoir et donc à gérer.

AVRIL NE TE DECOUVRE PAS D'UN FIL...

En début de partie, courir des risques nombreux peut avoir pour conséquence directe de se retrouver en faillite, alors que rien ne justifiait de faire preuve de témérité : tous les joueurs en sont à peu près au même point...

MAI, FAIT CE QU'IL TE PLAÎT...

En revanche, en fin de partie, lorsqu'un joueur s'approche de la victoire, les autres joueurs auront intérêt à prendre plus de risques pour réduire la différence.

IL NE FAUT PAS TENTER LE DIABLE...

Il semble risqué d'emprunter auprès d'une banque si l'on n'a pas de solide espoir d'avoir très vite des rentrées d'argent afin de rembourser cet emprunt dès qu'on sera sommé de le faire.

GARDER UNE POIRE POUR LA SOIF...

Il vaut mieux toujours garder quelques liquidités afin de répondre à l'éventualité d'une injonction inattendue : une carte-événement, par exemple.

MISER SUR LE BON CHEVAL...

S'il est difficile, en début de partie, de savoir quelles sociétés-pistes effectueront le plus d'opérations commerciales, il devient plus évident, en cours de jeu, de discerner quelles sociétés vont bientôt réaliser des bénéfices : par exemple, une banque qui a délégué beaucoup d'emprunts non encore remboursés. Si le titre est déjà vendu, on peut alors essayer de lancer une O.P.A.

NE PAS METTRE TOUS SES ŒUFS DANS LE MEME PANIER...

Il est sûr qu'en diversifiant ses activités, on court un risque moindre de se trouver brutalement ruiné par la conjoncture nouvelle.

ON NE TIRE PAS D'EAU D'UN PUIS TARI...

Si la caisse vient à manquer d'un élément, il serait temps d'en acquérir avant qu'elle n'en ait provisoirement plus à vendre : ce dont la caisse dispose doit être surveillé en permanence.

Et maintenant, à vous de jouer, avec audace... ou sagesse !

Fin de partie

LA partie se termine lorsqu'une société-joueur a triplé son capital initial, c'est-à-dire atteint le résultat suivant :
Liquidités + Produits finis + Actions + Obligations — Dettes = 3 x Capital initial.
Soit 450.000 F à 3 ou 4 joueurs ; 300.000 F à 5 ou 6 joueurs ; 240.000 F à 7 ou 8 joueurs.

Les produits finis étant alors évalués à 15.000 F l'unité.

Les actions, à leur prix d'achat normal. Et les obligations, ainsi que les emprunts, évalués sans tenir compte des intérêts.

Exemple : évaluation de la société-joueur X :

Sur le bilan :

- 3 usines
- 2 unités-énergie
- 4 éléments-personnel
- + 1 action Ciments Français
- + 2 obligations E.D.F.
- × 1 macaron conseil

0 macaron publicité
2 macarons assurance
+ 30.000 F en liquidités

★
1 emprunt Banque Populaire de 30.000 F
Valeur de la société :
2 produits finis : 30.000
1 usine et 2 éléments-personnel : 0
1 action : 40.000
2 obligations : 20.000
Macarons : 0
Liquidités : 30.000

★
Dettes : 50.000 F.
Soit 70.000 F : à comparer au capital du départ × 3.

On ne tient compte ni des éléments de production non intégrés dans des produits finis, ni des macarons. L'explication en est fournie dans « Le Jeu et la Réalité ».

Au cas où la partie se terminerait d'un commun accord avant qu'un joueur n'ait triplé son capital initial, un délai devra être fixé pour que chaque joueur ait le temps d'essayer de se défaire de tels éléments dont la valeur est nulle lors de l'évaluation.

A partir de l'évaluation de chaque société-joueur, on établit un classement. Les faillis sont toujours ex aequo.

LE JEU ET LA RÉALITÉ

Ce jeu a pour but de simuler la vie des affaires : nos préoccupations ont donc été de nous en inspirer et de nous en approcher le plus possible lors de la conception d'ensemble. Il n'en demeure pas moins vrai que bien des aspects de la réalité ne figurent pas dans « Business » et que d'autres ont été exagérés : la réalité économique est trop souvent complexe pour que nous l'ayons reproduite rigoureusement à l'échelle d'un jeu, car il nous fallait conserver à celui-ci une certaine simplicité de fonctionnement.

En revanche, les principes fondamentaux de l'économie sont représentés dans le jeu : chaque joueur se trouve dans la situation d'un chef d'entreprise dont les choix et les alternatives offerts sont les mêmes que ceux proposés dans ce jeu. Or, pour faire face à ces choix, un véritable chef d'entreprise devra se fixer des objectifs, établir une stratégie pour les atteindre et développer celle-ci à travers diverses tactiques, fonction des contraintes plus ou moins prévisibles qu'il rencontrera. Il n'en va pas différemment dans le jeu « BUSINESS ».

PLANIFICATION DE L'ACTION D'UN JOUEUR ET LE BILAN

Chaque société-joueur aura pour objectif de tripler son capital de départ : tout doit concourir à ce que cet objectif soit atteint. Si, dans la réalité, le chef d'entreprise a d'autres objectifs (résultats sur le plan social, industriel, etc.), il n'en demeure pas moins qu'il doit affronter celui-là de la même façon que le joueur :

— en établissant une stratégie cohérente dont l'application consistera à répartir d'une certaine façon ses ressources ;

— en adaptant sa stratégie au terrain, par une infinité de décisions quotidiennes qui constitueront sa tactique : Quand peut-il acheter ? A quel prix ? Cet emprunt est-il raisonnable ? Est-ce le moment de lancer une campagne publicitaire ? etc. ;

— en composant avec diverses contraintes dont certaines sont reprises dans le jeu : rembourser un emprunt quand il est dû, connaître des difficultés d'embauche, affronter les aléas de la conjoncture, etc.

En outre, une fois cette planification effectuée, le chef d'entreprise doit pouvoir à tout moment vérifier qu'elle engendre les résultats escomptés. Il disposera d'un moyen de contrôle particulièrement efficace pour obtenir à tout moment la situation de son entreprise : le bilan.

LE JOUEUR, LE CHEF D'ENTREPRISE

Le bilan joue dans ce jeu le rôle qui est le sien auprès d'un véritable chef d'entreprise : apporter une information ponctuelle sur l'état financier de l'entreprise ; ce que l'on possède moins ce que l'on doit = bénéfices.

On y pose, comme le comptable d'une entreprise, ses possessions à gauche et ses reconnaissances de dettes à droite.

Ainsi, le capital figure à droite ; car la somme correspondante, apportée par les actionnaires lors de la création de la société, leur reste due par cette dernière.

Il faut, bien entendu, souligner que le bilan du jeu « Business » est schématique et présente quelques différences avec un bilan réel :

Dans la réalité, le personnel ne figure pas au bilan. Si nous l'y avons mis, c'est pour souligner qu'un produit fini est la somme de trois éléments indispensables : le matériel (usines), l'énergie (unités d'énergie), mais surtout les hommes (éléments-personnel).

Si, dans le jeu, on ne tient pas compte des éléments de production non constitués en produits finis ou des macarons quand il s'agit d'évaluer une société, c'est pour montrer que certains biens d'une entreprise n'ont de « valeur » que si on les utilise aux fins auxquelles on les destinait (exemple du fonds de commerce). Les éléments de production, par exemple, ne prennent « valeur » qu'une fois constitués en produits finis. Ceux-ci, tant qu'ils ne sont pas vendus, seront d'ailleurs évalués à un prix inférieur à tous les prix de vente que l'on peut obtenir sur le circuit distribution : ils ne prendront leur pleine « valeur » (prix de vente) qu'une fois l'opération commerciale effectuée.

Le bilan a encore dans ce jeu un point commun avec la réalité : il s'agit d'un document non confidentiel. Chacun peut le consulter et juger de la situation de l'entreprise qu'il décrit.

Le joueur, après avoir planifié son action à l'avance, est désormais capable d'utiliser son bilan : il sera confronté à l'action, c'est-à-dire, dans la réalité, aux événements concernant son entreprise, dans le jeu aux circuits qui figurent ces événements.

CIRCUIT FINANCIER

On peut y acheter, comme dans la réalité des titres financiers (actions ou obligations).

aspects : risque d'échec et procédure belliqueuse qui la caractérisent dans l'esprit des boursiers. L'obligation (c'est-à-dire la reconnaissance par la société émettrice du fait qu'on lui a prêté une certaine somme d'argent) ne mettant en cause qu'un mécanisme simple (prêter et toucher des intérêts fixes à date fixe) a pu être transcrite dans le jeu assez fidèlement. Seuls les intérêts ont été exagérés pour des raisons de fonctionnement.

CIRCUIT PRODUCTION

Dans ce jeu, il n'a été retenu que trois éléments constitutifs d'une activité de production : les usines, l'énergie et les hommes. Cela est schématique et ne tient aucun compte de la qualité de l'équipement, de la diversité des sources d'énergie, de la qualification de la main-d'œuvre... ni de tous les autres postes qui élargissent au budget de production.

On remarquera aussi que le dilemme qui se pose au joueur sur le circuit production (cf. : Conseils stratégiques) introduit des différences de prix d'achat bien plus élevées que dans la réalité. Ces différences nous ont paru justifiées car elles permettent de mettre en évidence les différences politiques d'achat possibles.

On notera, par contre, que la différence entre le prix d'achat d'une usine et le bénéfice qui revient au propriétaire du titre Citiments Français, lors de cet achat, est sensiblement constant : il s'agit du prix de revient de cette usine.

CIRCUIT DISTRIBUTION

Le fait que dans le jeu « BUSINESS » les distributeurs n'achètent que certaines quantités de produits finis veut indiquer que, dans la réalité, les distributeurs ne commercialisent pas tous des quantités semblables de produits manufacturés.

Le choix qui se pose sur ce circuit (vendre à coup sûr mais à un prix faible ou espérer mieux sans aucune certitude) est celui qui peut se poser à bon nombre de chefs d'entreprise : faut-il accepter ce contrat, alors que le marché est déprimé, ou le refuser en espérant que le marché se redressera...

A l'inverse du circuit production, on notera que dans le jeu « BUSINESS », les produits finis sont achetés à des prix très différenciés.

Remarque, à propos des emprunts, que comme dans la réalité il n'est valable d'emprunter à un certain taux que si c'est pour réaliser des opérations de rentabilité supérieure.

Agissant ainsi, vous ferez des bénéfices avec l'argent des autres et découvrerez ce que l'on appelle « l'effet du levier ».

— Même simplification pour l'action d'une société comme la SEMA dont nous n'avons retenu que les actions, visant à améliorer la production.

Nous espérons que l'intérêt pédagogique de ce jeu sera double : initier les jeunes à des phénomènes économiques réels afin que ces phénomènes leur apparaissent ensuite, dans la réalité, moins inaccessibles qu'ils ne pourraient le croire ; inciter ceux qui vivent ces phénomènes tous les jours dans leur vie professionnelle à les considérer d'un œil nouveau : celui du joueur.

Si les joueurs trouvent ce jeu aussi attrayant que les vrais « businessmen » sont passionnés par leur profession, nous aurons atteint notre but.

Ouverture de la règle

Une fois bien assimilées, les règles de ce jeu pourront être élargies par les joueurs, s'ils le désirent. Par convention mutuelle, ils pourront modifier certaines règles existantes ou même en introduire de nouvelles. Voici quelques suggestions :

— Nouvelles règles possibles introduisant une interaction entre les sociétés-joueurs.

— Négociation

Les sociétés-joueurs pourront, en situation de menace de faillite ou, plus généralement, en cours de partie, négocier avec d'autres des achats ou des ventes de certains éléments :

Elles pourront procéder soit par mise aux enchères, soit par négociation directe.

— Autorisation

On pourra établir que tout achat d'usine ou de macaron, toute vente de produits finis, et tout emprunt auprès des banques est soumis à l'autorisation du propriétaire du titre correspondant. Des coalitions pourront ainsi se former, empêchant par exemple un joueur proche de la victoire de gagner trop tôt.

— Fusion

Les sociétés-joueurs pourront s'associer (par exemple par deux) et faire cause commune selon des règles précises. Elles décideront alors de la réévaluation de l'objectif commun à atteindre (6 ou 7 fois le montant des liquidités reçues au départ ?). Nouvelles règles possibles de fonctionnement.

● Les objectifs pourront être plus difficiles à atteindre : plus élevés ou diversifiés (tel objectif à atteindre en tant qu'industriel, tel autre en tant que financier...).

● Les achats et les ventes pourront se faire à crédit à un prix plus élevé que lors du règlement comptant...

● Un coût de stockage pourra être instauré, pénalisant ceux qui ont trop de produits finis invendus...

● Emettre plusieurs actions par société-piste, avec répartition des bénéfices entre les actionnaires...

En tout état de cause, il est vivement recommandé de tester les effets de toute nouvelle disposition avant de l'instituer définitivement dans la règle.