

Maxi Bourse® *International*

RÈGLES DU JEU

MARC-ERIC GERVAIS
CO-AUTEUR

YVES MOUROUSI



SOMMAIRE

	Page
L'éditorial de Didier Adès et Dominique Dambert _____	3
Le jeu en bref _____	4
Le matériel _____	5
L'ouverture de la séance _____	6
La séance _____	7
Rôle du banquier _____	7
Rôle du coteur _____	7
Les opérations de Bourse _____	8
Case Titre : les achats de titres _____	8
L'achat au cours _____	9
L'achat au mieux _____	9
Vente d'un titre _____	10
Case Bourse _____	11
Cases Politique intérieure ou internationale _____	11
Case Rumeurs _____	12
Case « Strictement personnel » _____	12
Le double _____	13
Sanction d'un joueur imprudent _____	13
La rémunération de votre portefeuille d'actions _____	14
Les dividendes _____	14
Les jetons de présence _____	14
Les attributions de bénéfices _____	14
Stratégie du cumul _____	16
Partie courte, partie longue _____	17
Clôture de la séance _____	18
Dictionnaire de la Bourse _____	19



Madame, Monsieur,

La Bourse, c'est un super-marché, dans lequel chacun peut devenir co-proprétaire des entreprises les plus performantes. Aujourd'hui, tout le monde y vient acheter, et vendre. La Bourse est devenue accessible à tous, à condition d'être un bon observateur et de bien gérer ses économies.

On ne joue pas à la Bourse comme au Casino. La Bourse est le reflet de la santé des entreprises et donc de la puissance des nations. Pour intervenir, et gagner, il faut être informé et ne négliger aucune information.

C'est ainsi que **le cours d'une action est le résultat de l'équilibre entre l'offre et la demande** : plus l'offre est rare et la demande forte, plus le cours monte. Plus l'offre est importante et la demande faible, plus le cours baisse.

Acheteurs et vendeurs sont poussés à intervenir en fonction de différents éléments plus ou moins directement liés : santé de l'entreprise, du secteur d'activité, du développement des technologies, du cours des monnaies qui favoriseront ou non les sociétés étrangères, du climat politique, social, voire sociologique et culturel, et bien entendu politique.

Il faut ajouter qu'il y a **plusieurs façons d'intervenir en Bourse** :

- **à court terme** : le plus souvent **en spéculant**. Vigilance requise, rapidité des coups, sens du jeu et reins solides sont des atouts indispensables dans ce cas.
- **à moyen terme** : nécessite une forte capacité d'analyse et une bonne dose de perspicacité. L'atout principal dans ce type d'intervention est **l'information** tous azimuts.
- **à long terme** : "en père de famille", une méthode qui s'appuie essentiellement sur **la santé des entreprises**, leurs produits, le développement du pouvoir d'achat des consommateurs. Rentabilité a priori moins spectaculaire, mais risques limités !

L'expert en Bourse sait allier les trois méthodes pour obtenir le meilleur rendement, tout en tenant compte du fait que seule, l'entreprise est source de richesse pour les salariés, les actionnaires et la communauté nationale.

Didier Adès, Dominique Dambert

LE JEU EN BREF

Type de jeu	: stratégie et simulation boursière
Nombre de joueurs	: 2 à 6
Age	: à partir de 13 ans et adultes
Durée	: 60 à 90 minutes et multiples
Auteurs	: Marc-Eric GERVAIS, Pascale LOISEAU, Daniel VOLPILHAC
Stratégie	: <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Hasard

Avec 15 millions de dollars, là, sur la table, devant vous, et un bon portefeuille de base, vous avez les moyens de réaliser de fabuleux coups de Bourse et de devenir milliardaire.

MAXI BOURSE ne vise pas à reproduire dans les moindres détails le fonctionnement de la Bourse. Il n'en garde que l'essentiel. **C'est avant tout un jeu, qui restitue les émotions, la tension, les rebondissements calculés ou imprévus du monde impitoyable de la haute finance internationale.** La simplification voulue des mécanismes boursiers n'est pas sommaire. Elle rend le jeu plus rapide, plus nerveux, pour votre plus grand plaisir.

Vous voilà donc autour de la corbeille, avec chacun vos 15 millions de dollars et 1 000 actions de 10 entreprises différentes, soit 10 cartes de 1 000 actions chacune.

L'un d'entre vous tient la **banque**.

Un autre joueur mettra à jour le **tableau de cotation** des actions.

Pour jouer, vous parcourez le plateau de jeu en lançant deux dés. Et des événements se produisent, qui dépendent de la case sur laquelle vous vous arrêtez :

- **BOURSE** : le banquier lit à haute voix une carte Bourse, et vous agirez en conséquence.
- **POLITIQUE INTERIEURE** ou **POLITIQUE INTERNATIONALE** : c'est vous qui lisez la carte correspondante. L'événement annoncé modifie la cote de certains titres.
- **RUMEURS** : vous tirez une carte qui reste confidentielle.
- **STRICTEMENT PERSONNEL** : prenez une carte, lisez-la tout haut et subissez les conséquences de ce qui vous arrive.
- **TITRE** : tous les joueurs sont concernés et peuvent acheter des titres de l'entreprise mentionnée (ou d'une autre), au cours ou au mieux (la marche à suivre est soigneusement expliquée dans les règles).

AVANT DE LANCER LES DES :

Vous pouvez vendre, au cours, ou aux enchères, si plusieurs joueurs souhaitent acheter le titre que vous cédez.

SI VOUS FAITES UN DOUBLE :

Vous pouvez acheter, au cours, des titres d'une entreprise de votre choix.

SI VOUS NE POUVEZ PAS PAYER vos achats, vous vendez des titres et payez 100 000 \$ d'amende à la banque.

SI VOUS ETES RUINE, vous êtes éliminé.

Mais si vous jouez intelligemment, ou intuitivement avec succès, vous pouvez gagner beaucoup de dollars à la fin de chaque tour de jeu :

Des dividendes (10 \$ par action).

Des jetons de présence, pour chaque entreprise dont vous détenez la majorité du capital (vous recevez en liquide la valeur de 1 000 titres).

Des attributions de bénéfices : si dividendes et jetons de présence rémunèrent vos investissements, l'attribution de bénéfices représente le résultat de votre stratégie.

Et le jeu continue jusqu'à la **clôture** :

- Le temps de jeu est écoulé, vous avez fait le nombre de tours de jeu choisi au préalable.
- Il ne reste plus qu'un seul joueur en lice, tous les autres sont ruinés.
- La banque a tout vendu, il ne reste plus d'actions à acheter.

Et devinez qui va gagner ? **le plus riche**, bien sûr !

LE MATERIEL

- 2 dés
- 1 plateau de jeu : la "corbeille" de la Bourse
- 1 tableau de cotation, tenu par le coteur pendant la partie
- 1 crayon et un chiffon pour écrire et effacer sur le tableau de cotation
- 6 pions de couleurs différentes
- 6 livrets de gestion
- 400 cartes de 1 000 titres chacune
- 1 100 chèques de 500 000, 200 000, 100 000, 50 000, 20 000 et 10 000 dollars
- 160 cartes réparties en cinq séries :
 - Bourse
 - Politique intérieure
 - Politique internationale
 - Rumeurs
 - Strictement personnel

I - L'OUVERTURE DE LA SEANCE MAXI BOURSE International

L'ouverture de la séance correspond à votre intronisation dans le monde de la Finance et obéit à un cérémonial précis.

1/ Vous placez "la corbeille" (le plateau de jeu) sur une surface suffisamment large pour qu'elle puisse accueillir également le **tableau de cotation**, qui doit rester visible par tous.

2/ Vous désignez l'un d'entre vous qui, en plus de la gestion de son propre portefeuille, assume la gestion du "service Titres". Ce joueur prend le titre de "banquier".

3/ Vous désignez, à nouveau, l'un d'entre vous qui, en plus de la gestion de son propre portefeuille assume la tenue du **tableau de cotation**.

4/ Chacun prend un **livret de gestion** et le conserve tout au long de la partie afin de pouvoir noter au **crayon** le nombre de titres détenus et le nombre de titres échangés.

5/ Le **banquier place les cartes** "Politique intérieure", "Politique internationale", "Rumeurs" et "Strictement personnel" **aux quatre coins du plateau**, de façon à entourer "la corbeille", en pile, texte caché.

Les cartes "**Bourse**" sont gardées par le banquier. Il les révèle lorsqu'un joueur pose son pion sur une case Bourse.

6/ Le **banquier distribue à chacun** d'entre vous le portefeuille de liquidités suivant* :

18	chèques de 500 000 dollars
18	" " 200 000 dollars
19	" " 100 000 dollars
6	" " 50 000 dollars
6	" " 20 000 dollars
8	" " 10 000 dollars

* Partie longue, Maxi Bourse International "Masters".

Le banquier gère le reste de l'argent, non distribué.

7/ Vous choisissez chacun, en plus de vos dollars, un portefeuille de base, composé de titres, selon les modalités suivantes :

MAXI BOURSE International "Masters" : **10 000 actions représentant 10 entreprises différentes** parmi les valeurs suivantes : 100 \$, 200 \$, 300 \$.

8/ Vous choisissez **un pion** que vous conserverez tout au long de la partie et le placez sur la case "**Action I**".

9/ Chacun jette les dés à tour de rôle. Celui d'entre vous qui totalise la somme la plus importante commence la séance MAXI BOURSE International. Le joueur placé immédiatement à sa gauche sera le second et ainsi de suite.

10/ Les joueurs choisissent la durée de la partie.

Madame, Monsieur, la séance MAXI BOURSE International peut débuter.

II - LA SEANCE MAXI BOURSE International

Le premier à jouer jette les dés. La somme des dés lui indique combien de cases il doit parcourir et sur quelle case il doit poser son pion.

Cette règle s'applique naturellement à chacun d'entre vous dès la fin du tour de jeu du concurrent précédent.

Le jet des dés implique un certain nombre d'interventions et d'opérations.

LES INTERVENTIONS EN COURS DE SEANCE

En fonction des cases sur lesquelles vous êtes amenés à vous arrêter, le banquier et le joueur chargé de la tenue du tableau de cotation vont intervenir.

1/ LE ROLE DU BANQUIER

Le banquier doit naturellement séparer son patrimoine de celui de la banque.

Le banquier reçoit les chèques que vous lui remettez lorsque vous avez effectué des ordres d'achat. En échange d'un paiement immédiat, le banquier vous remet le nombre de titres correspondant à la somme en liquide que vous lui versez.

Le banquier reçoit également les actions que vous vendez au service Titres. Il doit alors vous remettre dans le même temps la contrepartie en chèques qui vous revient.

Le banquier peut être amené à recevoir de l'argent sans contrepartie lors du tirage des cartes "Bourse" et "Strictelement personnel". Mais rassurez-vous, il peut être contraint également de vous verser aussi de l'argent sans que vous ayez à lui remettre des actions.

Le banquier gère les cartes "Bourse" qu'il lit à haute voix lorsque l'un d'entre vous s'arrête sur l'une des 2 cases "Bourse".

Enfin, il peut être amené à faire de la monnaie lors de transactions effectuées entre vous.

2/ LE ROLE DU COTEUR

Le joueur désigné pour la tenue du tableau de cotation est appelé "le coteur".

Il assume cette charge tout au long de la partie, tout en gérant son propre portefeuille, comme le banquier.

Le coteur procède de la façon suivante : chaque fois que la cote d'une entreprise évolue à la hausse comme à la baisse, il doit inscrire sur le tableau de cotation, à la ligne correspondante de l'entreprise dont la valeur de l'action est modifiée, la nouvelle valeur boursière.

Pour ce faire, il utilise le crayon joint à la boîte de rangement et inscrit le nouveau chiffre dans la colonne de droite à côté du chiffre mentionnant la valeur nominale de l'entreprise concernée.

Si la colonne de droite mentionne déjà un chiffre, le coteur utilise le chiffon joint également dans la boîte, efface la valeur et, avec le crayon, porte à votre connaissance le nouveau prix de l'action.

III - LES DIFFERENTES OPERATIONS DE LA SEANCE

Du tirage de l'une des 5 catégories de cartes à l'arrêt sur une case Titre, de la perception de dividendes et/ou de jetons de présence, de la réalisation d'un double lors du lancer des dés à votre volonté de vendre des titres, de la ruine de l'un d'entre vous à votre tentative de prendre le contrôle total d'une entreprise, telles sont les différentes opérations de la séance MAXI BOURSE International.

1/ ARRET SUR UNE CASE TITRE

C'est ainsi que l'on nomme les cases qui indiquent des noms d'entreprises et sur lesquelles vous posez vos pions. Les "titres" peuvent aussi être appelés "actions".

Lorsque l'un d'entre vous pose son pion sur une case Titre, vous êtes tous concernés car vous pouvez tous jouer.

Mais il vous appartient de connaître les règles qui régissent l'arrêt sur la case Titre.

1-1/ Toutes les entreprises sont représentées par 10 000 actions réparties en 10 cartes de 1 000 actions.

Aussi les transactions ne porteront que sur des séries de 1 000 actions.

Exemple :

*Alain veut acheter 768 actions MATRA. Il ne le peut pas et doit en acheter au minimum 1 000.
Christine veut acheter 1 379 actions A.E.G. Elle ne le peut pas et doit choisir entre un achat de 1 000 titres et un achat de 2 000 actions A.E.G.*

1-2/ Vous ne pouvez pas vendre lorsque l'un d'entre vous s'arrête sur une case Titre.
Vous pouvez acheter ou vous abstenir d'effectuer des transactions.

Exemple :

Yves, Véronique et Sophie jouent ensemble. Sophie pose son pion sur la case BASF. Aucun des joueurs ne possède la faculté de vendre des actions dans ce tour de jeu.

1-3/ Vous ne pouvez acheter que 1 000 actions minimum et 2 000 actions maximum dans le même tour de parole.

Exemple :

*Isabelle, Daniel, Georges et Laure jouent ensemble. Isabelle jette les dés et pose son pion sur la case NESTLE. Isabelle, en déclarant vouloir acheter 2 000 actions NESTLE, déclenche le premier tour de parole. Daniel désire en acheter 1 000, Georges également et Laure ne désire pas en acquérir. Restent alors seuls concernés Isabelle, Georges et Daniel.
Après que Laure se soit exprimée, est venu le second tour de parole par l'intervention d'Isabelle, qui peut acheter à nouveau 1 000 ou 2 000 actions. La même règle vaut pour Georges et Daniel, jusqu'à ce qu'il ne reste aucune action disponible, ou bien que plus aucun joueur ne désire de titres.*

1-4/ Le joueur qui pose son pion sur une case Titre choisit l'entreprise qui fait l'objet de transactions. Son choix s'impose à l'ensemble des joueurs.

Exemple :

Pierre pose son pion sur la case ELF. Il peut choisir que les transactions porteront sur cette entreprise ou choisir qu'elles porteront sur une autre société. S'il décide d'acquérir des actions THOMSON, ses concurrents ne peuvent acquérir que THOMSON.

1-5/ L'achat au cours et l'achat au mieux

Ce choix est laissé au joueur qui a posé son pion sur une case Titre.

- **Il achète au cours s'il décide d'acheter des actions de l'entreprise sur laquelle il s'est arrêté.**

Ce joueur bénéficie de la faculté d'acheter 1 000 à 2 000 actions à la valeur boursière de cette entreprise. Les autres joueurs achètent quant à eux au mieux.

Exemple 1 :

*Dominique, Daniel, Laurence et Richard jouent ensemble.
Dominique pose son pion sur la case FIAT. Fiat cote 300 \$.
Dominique décide d'acheter 2 000 titres FIAT. Elle verse immédiatement au service Titre la somme de 600 000 \$.
Daniel, Laurence et Richard ne bénéficient pas de cette faculté et devront acheter au mieux s'ils manifestent la volonté de se rendre acquéreurs de titres FIAT.*

Exemple 2 :

*Ces mêmes quatre joueurs s'affrontent.
Dominique a choisi d'acheter 2 000 actions au cours de l'entreprise sur laquelle elle s'est arrêtée. Après que ses trois autres adversaires se soient prononcés, elle désire à nouveau acheter 2 000 titres. Elle le peut, bien entendu, mais ne bénéficie plus de l'achat au cours et devra acheter au mieux.*

- **Il achète au mieux lorsqu'il a posé son pion sur une case titre et qu'il choisit que les transactions porteront sur une autre entreprise.**

Le mécanisme est alors le suivant : tous les joueurs qui ont décidé d'acheter dans un même tour de parole un certain nombre d'actions doivent payer celles-ci **au dernier cours calculé**, en fonction de la volonté d'achat exprimée par les différents joueurs, en tenant compte des quantités demandées. Le coteur inscrit le nouveau prix sur le tableau de cotation.

Exemple :

*Sophie, Thierry, Didier et Dominique s'affrontent.
Sophie a posé son pion sur la case BP mais désire acheter SONY. Les transactions porteront donc sur les actions SONY. L'action SONY cote 350 \$.
Le principe est que la valeur de l'action évolue à la hausse de 10 \$ en 10 \$ par quotité de 1 000 titres demandés par tour de parole.
Sophie désire 1 000 actions : la valeur de SONY gagne 10 \$, soit actuellement 350 \$ + 10 \$ = 360 \$.
Thierry se porte acquéreur de 1 000 actions également. SONY gagne encore 10 \$ et cote maintenant 370 \$.
Didier achète 2 000 actions, la cote gagne 2 fois 10 \$, 10 \$ par quotité de 1 000 actions demandées, soit une valeur boursière de 390 \$.
Dominique achète 1 000 actions, la cote passe à 390 \$ + 10 \$ = 400 \$.
4 joueurs étant en présence et chacun s'étant exprimé, le premier tour de parole s'achève.
Sophie, Thierry, Didier et Dominique achètent leurs actions SONY à 400 \$. Ces 4 joueurs doivent régler leurs achats au service Titres immédiatement.*

Lorsque ces opérations sont terminées, le banquier annonce le nombre de titres qui reste à porter à la disposition des joueurs. Le coteur ayant au préalable noté la valeur boursière (400 \$) de SONY, le second tour de parole peut commencer si un ou plusieurs joueurs manifestent leur volonté d'achat. L'achat se déroulera selon la même règle.

1-6/ Le réajustement du marché

Après chaque tour de parole, le banquier indique à l'ensemble des joueurs combien le service Titres détient encore d'actions de l'entreprise concernée par les transactions.

S'il n'existe pas assez de titres pour servir tous les joueurs qui en demandent, le banquier organise des enchères et fait grimper les cours de 10 \$ en 10 \$ jusqu'à ce que le nombre de titres mis en jeu corresponde aux quantités demandées par les joueurs.

Exemple 1 :

Yves, Véronique et Sophie déclarent vouloir acquérir chacun 1 000 titres T.W.A., alors que le service Titres ne peut en mettre que 2 000 sur le marché.

La cote de T.W.A. est de 400 \$. La volonté d'achat de ces trois joueurs fait évoluer la cote de 10 \$ en 10 \$; elle passe de 400 \$ à 430 \$.

Le banquier fait grimper la cote de 10 en 10 et elle atteint 540 \$ quand Yves décide de se retirer.

Véronique et Sophie se partagent alors les 2 000 titres restants et doivent payer chacune 1 000 actions T.W.A. à 540 \$. Elles règlent 540 000 \$ chacune au service Titres.

Exemple 2 :

Après plusieurs tours de parole, le banquier annonce qu'il ne reste plus que 2 000 actions CANON en jeu. Robert et Joëlle veulent chacun 2 000 titres. Le banquier organise alors des enchères et fait grimper le prix jusqu'à ce que l'un des deux se résigne à se désister.

Exemple 3 :

Marthe, Paulin et Frédérique s'affrontent sur F.W.I. dont il ne reste plus que 1 000 actions en jeu. Ces trois joueurs désirent chacun 1 000 actions.

Le banquier organise des enchères et la cote grimpe. Elle passe par exemple de 400 \$ à 620 \$. Les trois joueurs désirent encore acheter, le banquier propose alors 630 \$ l'action.

Marthe, Paulin et Frédérique se désistent en même temps. Les actions seront alors attribuées à 620 \$ par ordre de préférence au joueur qui a lancé les dés ou à défaut au joueur qui est placé le plus près de lui en tenant compte du jeu de chacun.

1-7/ Arrêt sur une case dont toutes les actions sont détenues par les joueurs.

Si vous vous arrêtez sur une case Titres dont l'ensemble des actions sont détenues par un ou plusieurs joueurs, vous pouvez naturellement choisir d'acquérir des actions d'une autre entreprise, ou proposer d'acheter à celui ou ceux qui les détiennent, les actions que vous convoitez, ou encore passer votre tour.

2/ LA VENTE D'UN TITRE

Tout joueur peut vendre des actions avant de lancer les dés, sous certaines conditions :

- 1/ Vous pouvez vendre autant de quotités de 1 000 actions que vous désirez.
- 2/ Mais vous ne pouvez vendre des actions que d'une seule entreprise à la fois.
- 3/ Vous devez indiquer combien d'actions vous vendez. Exemple : 3 000 CANON.
- 4/ Vous devez proposer en priorité à vos adversaires la faculté d'acheter les titres que vous mettez en vente.
- 5/ Vous devez proposer les actions que vous vendez à la valeur boursière.
 - Si plusieurs joueurs se montrent intéressés, vous devez leur vendre.
 - Si plusieurs joueurs désirent acheter et que vous ne mettez pas assez de titres sur le marché, vous organisez des enchères et servez le ou les joueurs qui acceptent de payer au cours le plus élevé.

- Si vous ne souhaitez pas vendre d'actions, mais qu'un joueur vous demande de lui céder des titres, vous pouvez lui proposer un prix supérieur à leur valeur boursière et lui céder les actions au derniers cours que cet acquéreur accepte.
- Si aucun joueur ne désire acheter les titres que vous mettez en vente, le cours de vos actions va baisser : vous diminuez votre cours de **10 \$ en 10 \$** par joueur auquel vous êtes confronté et par quotité de 1 000 actions.

Exemple 1 :

Pascale, Daniel, Bernard et Yvonne s'affrontent. Pascale met 1 000 actions MOET-VUITTON en vente. Ses trois adversaires ne souhaitent pas acheter ces titres. Pascale baisse de 10 \$ en 10 \$ jusqu'à la fin du tour de parole. Daniel, Bernard et Yvonne refusant d'acheter, le cours de MOET-VUITTON baisse de 3 x 10 \$ soit 30 \$.

Aucun joueur ne manifestant une volonté d'achat, Pascale organise, selon le même mécanisme de baisse, un deuxième tour de parole. Si personne n'achète, MOET-VUITTON perd à nouveau 30 \$.

Pascale se tourne alors vers le service Titres, qui achète les titres en baissant le cours de 10 \$ par quotité mise en vente.

Pascale vend alors les 1 000 titres dont elle veut se dessaisir, 10 \$ de moins.

Au total, la valeur de l'action MOET-VUITTON aura baissé de 70 \$.

Exemple 2 :

Théo ayant annoncé la vente de 3 000 actions PEUGEOT doit se tourner alors vers le service Titres qui achète les 3 000 actions PEUGEOT en baissant la cote de 3 x 10 \$.

Théo vend finalement ses 3 000 titres à 170 \$ et reçoit $170 \times 3\,000 = 510\,000$ \$.

Le coteur intervient pour inscrire la cote de PEUGEOT = 170 \$.

Le joueur suivant jette les dés.

maintenant 200 \$.

Théo ayant annoncé la vente de 3 000 actions PEUGEOT doit se tourner alors vers le service Titres qui achète les 3 000 actions PEUGEOT en baissant la cote de 3 x fois 10 \$.

Théo vend finalement ses 3 000 titres à 170 \$ et reçoit $170 \times 3\,000 = 510\,000$ \$.

Le coteur intervient pour inscrire la cote de PEUGEOT = 320 \$.

Le joueur suivant jette les dés.

6/ Vous ne pouvez donc pas interrompre une vente qui ne trouverait pas d'acheteur puisque le service Titres reprend vos actions en cas de mévente.

7/ Vous ne pouvez pas modifier la quotité que vous avez annoncée, sauf si un adversaire vous propose d'acheter plus de titres.

3/ ARRET SUR UNE CASE "BOURSE"

Lorsque l'un d'entre vous s'arrête sur une case "Bourse", le banquier tire la carte placée sur le dessus du paquet des cartes Bourse. Le banquier révèle à haute voix à l'ensemble des joueurs ce que contient cette carte. Celui qui s'est arrêté sur cette case doit se conformer à ce qui est écrit.

Ensuite, lorsque l'opération est achevée, le joueur suivant jette les dés.

4/ ARRET SUR UNE CASE "POLITIQUE INTERIEURE" OU SUR UNE CASE "POLITIQUE INTERNATIONALE"

Lorsque l'un d'entre vous est conduit par les dés sur l'une de ces deux cases, il tire la carte du dessus du paquet correspondant.

Ce joueur doit lire à haute voix ce qui est inscrit. Le coteur intervient. Vous ne pouvez pas effectuer de transactions. Vous subissez le contenu de la carte. Lorsque le coteur a achevé son intervention, le joueur suivant lance les dés.

5/ ARRET SUR UNE CASE "RUMEURS"

Lorsque vous posez votre pion sur une case "Rumeurs", vous tirez la carte sur le dessus du paquet. Cette carte reste confidentielle jusqu'à ce que vous décidiez d'en rendre publique la teneur. Lorsque vous la révélez à vos concurrents, ceux-ci ne peuvent effectuer de transactions, ou doivent subir lors de leurs transactions les effets du contenu de cette carte.

Exemple :

Gilles pose son pion sur une case "Rumeurs" et tire une carte. Le joueur suivant lance les dés et plusieurs tours passent ainsi.

Christine entend acheter 2000 actions COCA-COLA. La cote de l'action est de 300 \$.

Au moment où Christine s'apprête à payer au banquier la somme de 600 000 \$, Gilles intervient et, très galamment, révèle le contenu de la carte : "Après une bagarre sans précédent, COCA COLA devient le fournisseur exclusif de l'Etat chinois pour 99 ans. COCA COLA = + 60 \$".

Le coteur intervient et modifie la cote qui passe de 300 \$ à 360 \$. Et il ne reste à Christine qu'à payer 120 000 \$ de plus que prévu, soit 720 000 \$, sans qu'elle ne puisse se désengager.

6/ ARRET SUR UNE CASE "STRICTEMENT PERSONNEL"

Lorsque l'un d'entre vous pose son pion sur une case de cette catégorie, il doit naturellement tirer une carte sur le dessus du paquet.

Il lit à haute voix le contenu de cette carte qui provoque l'intervention du banquier, mais aussi éventuellement la vôtre et celle du coteur.

Exemple 1 :

Thierry pose son pion sur une case "Strictement Personnel". Il tire une carte et vous révèle sa teneur : "Pour faire plaisir à votre conjoint qui trouve les programmes de télévision affligeants, vous décidez d'acheter une chaîne de télévision clé en mains. Vous vendez 750 000 \$ d'actions pour la posséder et vendez également 300 000 \$ pour conserver les stars qui menacent de partir. Vous vendez au total pour 1 050 000 \$ d'actions".

Thierry choisit les actions qu'il désire vendre et doit vous les proposer. Si vous ne vous en portez pas acquéreur, il peut les vendre au service Titres.

Ensuite, lorsque la/ou les transactions sont effectuées, le coteur intervient; Thierry remet un paquet d'actions au banquier en échange de 1 050 000 \$ et le joueur suivant jette les dés.

Exemple 2 :

Sophie pose son pion sur une case "Strictement Personnel" et tire une carte qui lui dit : "vous vous lancez dans la politique, faites une campagne à l'américaine! vous vous offrez un staff de conseils en communication tous plus chers les uns que les autres, et, comble du ridicule, vous paraissez en pyjama à la télévision. Les sondages vous apprennent qu'il ne vous manque plus que 47% pour être élu. Vous décidez de vendre pour 500 000 \$ d'actions pour vous acheter un sondage sur mesure".

Sophie doit vendre pour 500 000 \$ d'actions, mais ne possède pas un nombre d'actions suffisant pour satisfaire à la recommandation de la carte. Elle doit alors vendre de maximum d'actions et compléter avec des liquidités. Mais elle ne perçoit bien évidemment que le produit de ses ventes.

Si Sophie ne parvenait pas, par manque de liquidités, à apporter le complément en chèques, elle serait ruinée et devrait quitter le jeu.

7/ REALISATION D'UN DOUBLE AVEC LES DES

Celui qui réalise un double en jetant les dés bénéficie de la possibilité d'acheter "au cours" n'importe quelle action.

Cet avantage lui est réservé, même si la somme des dés ne conduit pas sur une case titre. Néanmoins, ce joueur doit impérativement se soumettre aux règles qui régissent l'achat au cours, et notamment laisser son pion sur la case sur laquelle la somme des dés l'a conduit.

8/ SANCTION D'UN JOUEUR IMPRUDENT

Vous devez toujours savoir de combien d'argent vous disposez pour pouvoir régler au service Titres vos achats.

Si, par mégarde, vous ne disposez pas d'assez de liquide pour régler le banquier ou un concurrent à qui vous avez fait des propositions d'achat, vous devez vendre des titres pour régler le banquier ou l'adversaire.

La sanction de votre inattention est une amende de 100 000 \$ que vous versez immédiatement à la banque. Vous passez votre prochain tour de jeu. Vous ne pouvez plus participer au jeu, ni acheter, ni vendre, ni révéler une carte "Rumeurs".

Si vous ne disposez pas d'assez de liquidités après avoir vendu vos titres, vous êtes déclaré en état de cessation de paiement.

Le banquier saisit les actions que vous souhaitiez acquérir. Il les propose à la vente aux autres joueurs selon les modalités habituelles de la vente et les achète en cas de mévente.

Il vous verse la différence si le produit de cette vente vous laisse des liquidités. Mais vous êtes sanctionné et devez passer un nouveau tour.

Si le banquier ne vous reverse pas d'argent, vous êtes ruiné et vous devez quitter le jeu.

Exemple :

Daniel vend 4000 titres PEUGEOT. Messaline se précipite pour les acheter. PEUGEOT cote, à cet instant de la partie, 700 \$. Messaline compte ses chèques - elle n'est pas assez riche pour régler Daniel. Elle met en vente ses actions. Hélas, le produit de la vente est insuffisant : Messaline est en état de cessation de paiement.

Jacques, le banquier, saisit les 4000 titres PEUGEOT pour les vendre selon la procédure habituelle. Le produit de cette vente, augmenté de ce qui a déjà été versé par Messaline, permet à Jacques de donner 2800000 \$ à Daniel, qui est payé intégralement. Le surplus revient à Messaline, qui l'a échappé belle !

IV - LA REMUNERATION DE VOTRE PORTEFEUILLE

A la fin de chaque tour complet de jeu, 1 tour pour MAXI BOURSE International "Junior", 2 tours pour le jeu "Senior" et 3 tours pour le "Masters", les actions que vous détenez vous rapportent plusieurs avantages :

1/ DES DIVIDENDES

A la fin de chaque tour, vous comptez le nombre total d'actions que vous détenez. Le banquier multiplie alors cette somme par 10 \$ et vous verse les dividendes qui vous reviennent.

La manière la plus simple de compter est d'additionner les cartes-actions que vous détenez et de les multiplier par 10 000.

Exemple :

Nathalie possède 11 cartes. Elle a donc acheté 11 000 actions. Le banquier lui verse 110 000 \$ de dividende. ($11 \times 10\,000 = 110\,000$ \$).

2/ DES JETONS DE PRESENCE

Les jetons de présence permettent à tout joueur qui détient la majorité des actions d'une entreprise (6 000 titres) de percevoir à chaque tour une rémunération.

Le banquier verse à cet actionnaire majoritaire des "jetons de présence" équivalents à la valeur boursière de 1 000 titres de l'entreprise concernée.

Exemple :

Marine détient 7 000 actions PEUGEOT. Elle possède donc la majorité. L'action PEUGEOT cote 350 \$. Marine recevra donc des jetons de présence pour 350 000 \$.

La valeur prise en compte est impérativement la valeur boursière du titre et non sa valeur nominale, même si cette dernière se trouve à cet instant du jeu être supérieure à la valeur actuelle de l'action.

3/ DES ATTRIBUTIONS DE BENEFICES

Le cumul des dividendes et des jetons de présence rémunère vos investissements. L'attribution de bénéfices rémunère la stratégie que vous développez.

• Vous détenez des actions de 3 entreprises appartenant à un même secteur d'activité : le banquier vous verse une attribution forfaitaire de 300 000 \$ à chaque tour. Mais pour cela, il vous faut être majoritaire dans une entreprise au moins, et détenir 3 000 titres au moins dans les deux autres entreprises.

Exemple :

Pierre possède 6 000 actions PEUGEOT. Il est donc majoritaire. Il possède 4 000 titres TOYOTA et 3 000 actions VOLKSWAGEN. Il reçoit du banquier la prime de 300 000 \$.

- Vous détenez des actions de 3 entreprises appartenant à 3 secteurs d'activité différents : le banquier vous verse une attribution forfaitaire de bénéfice de 600 000 \$ à la fin de chaque tour de jeu.

Mais pour cela, vous devez impérativement être majoritaire dans ces 3 entreprises.

ATTRIBUTIONS DE BENEFICES : CONCENTRATIONS HORIZONTALES ET VERTICALES

N.B. : La classification des entreprises par secteur d'activité, nécessairement sommaire, a été simplifiée au maximum pour faciliter le jeu.

FINANCES	Barclay's Bank ¹	Chase Manhattan Bank	Deutsche Bank ²	Union des Banques Suisses		
ENERGIE	B.P. ¹	Elf	Esso	Shell		
AUTOMOBILE	British Leyland ¹	Fiat	General Motors	Peugeot ¹	Toyota	Volkswagen
INDUSTRIES ALIMENTAIRES ET DE LUXE	BSN	Coca-Cola ⁶	Moët-Vuitton	Nestlé		
COSMETIQUES DETERGENTS	Colgate Palmolive	L'Oréal	Unilever			
SERVICES	Club Méditerranée	Havas	TWA	Wagons-Lits		
ELECTRONIQUE BIENS D'EQUIPEMENT	AEG	CGE	Matra ¹	Mitsubishi	Thomson	
INFORMATIQUE BIENS D'EQUIPEMENT	Canon	IBM	Olivetti ¹	Philips	Sony	
CHIMIE BIENS DE CONSOMMATION	BASF	Fuji	Kodak	TDK		
TRAVAUX PUBLICS	Bouygues					

Concentration **horizontale** : même secteur d'activité.

Concentration **verticale** : secteurs d'activité différents.

4/ LE CUMUL EST AUTORISE

Le cumul des dividendes, des jetons de présence et des attributions de bénéfices est naturellement recherché par les joueurs.

Exemple :

Le portefeuille d'Yves contient :

- 6 000 actions BARCLAY'S
- 4 000 actions CHASE MANHATTAN BANK
- 3 000 actions DEUTSCHE BANK
- 7 000 actions ELF
- 2 000 actions MATRA
- 6 000 actions BOUYGUES
- 6 000 actions THOMSON
- 2 000 actions IBM

- Yves détient 36 cartes-actions.

Le banquier lui verse 360 000 \$ de dividendes (36 x 10 000 = 360 000 \$).

Yves est majoritaire dans 4 entreprises, le banquier lui verse à nouveau des jetons de présence calculés sur la valeur boursière de 1 000 actions de ces 6 entreprises.

*BARCLAY'S cote 400 \$ = 400 000 \$
ELF cote 350 \$ = 350 000 \$
BOUYGUES cote 650 \$ = 650 000 \$
THOMSON cote 500 \$ = 500 000 \$*

Le banquier verse donc à Yves 1 900 000 \$ de jetons de présence, auxquels s'ajoutent les 360 000 \$ de dividendes = 2 260 000 \$.

Yves bénéficie également de plusieurs attributions de bénéfices :

- **Concentration horizontale :**

le secteur FINANCES rapporte à Yves 300 000 \$ supplémentaires.

- **Concentration verticale :**

Yves détient 4 majorités d'entreprise; seules 3 sont prises en compte, qui lui rapportent 600 000 \$.

Yves va donc toucher au total 3 160 000 \$.

5/ LA STRATEGIE DU CUMUL

Dans l'exemple précédent, le portefeuille d'Yves lui a apporté une rémunération somme toute confortable de 3 160 000 \$.

La stratégie d'Yves pour le prochain tour va être de renforcer son portefeuille sur les entreprises qui vont lui permettre de toucher encore plus :

Il possède 4 000 CHASE MANHATTAN BANK. En achetant 2 000 titres supplémentaires, il va non seulement devenir majoritaire et toucher un jeton de présence supplémentaire, mais pouvoir se rapprocher d'une autre concentration horizontale.

Il ne lui manquerait plus que 4 000 actions MATRA ou 4 000 titres IBM pour empocher à nouveau... mais calculez vous-même !

6/ PARTIE COURTE, PARTIE LONGUE

Vous convenez entre vous du jeu auquel vous souhaitez vous confronter selon le temps dont vous disposez et en fonction du degré de difficulté auquel vous voulez vous soumettre :

- **"MAXI BOURSE International Junior"** se joue sur le premier tour et vous conduit de A.E.G. à ESSO.

- **"MAXI BOURSE International Senior"** se joue sur les deux premiers tours de la Corbeille et vous conduit de A.E.G. à PHILIPS.

- **"MAXI BOURSE International Masters"** se joue sur l'ensemble de la Corbeille.

Les règles de jeu vous ont été présentées avec la formule "partie longue", MAXI BOURSE International Masters. Voici la répartition des chèques et des actions à distribuer en début de partie, si vous préférez jouer une partie plus courte :

- **"MAXI BOURSE International Junior"** = 5 millions de dollars selon la répartition suivante :

6 chèques de 500 000 dollars

5 chèques de 200 000 dollars

5 chèques de 100 000 dollars

6 chèques de 50 000 dollars

6 chèques de 20 000 dollars

8 chèques de 10 000 dollars

- **"MAXI BOURSE International Senior"** = 10 millions de dollars distribués ainsi :

12 chèques de 500 000 dollars

12 chèques de 200 000 dollars

11 chèques de 100 000 dollars

6 chèques de 50 000 dollars

6 chèques de 20 000 dollars

8 chèques de 10 000 dollars

- **"MAXI BOURSE International Junior"**

= 5 000 actions représentant 5 entreprises différentes parmi les valeurs suivantes :

100 \$, 200 \$, 300 \$.

Chaque entreprise est représentée par 1 000 actions, comme dans la partie longue.

- **"MAXI BOURSE International Senior"**

= 7 000 titres représentant 7 entreprises différentes parmi les valeurs suivantes :

100 \$, 200 \$, 300 \$.

V - CLOTURE DE LA SEANCE MAXI BOURSE International

Le banquier annonce la clôture de la séance MAXI BOURSE International lorsque :

1/ La durée de jeu fixée au début de la séance est écoulee.

Le joueur le plus riche, après calcul de la valeur boursière de tous les titres qu'il détient et des chèques qui sont en sa possession, est déclaré vainqueur.

OU

2/ Il ne reste plus qu'un seul joueur, les autres concurrents ayant été ruinés.

OU

3/ Toutes les actions ont été vendues par le service Titres. Les joueurs ne font plus de transactions entre eux.

Le joueur le plus riche est alors déclaré vainqueur.

Pour jouer sur Minitel

3615

CODE : MAXI BOURSE

DICTIONNAIRE DE LA BOURSE

ACTION : titre négociable représentant une fraction du capital d'une société anonyme ou d'une société en commandite par actions. La possession de titres d'une entreprise donne droit au vote et au versement d'un dividende.

ACTIONNAIRE : le titulaire d'une action est appelé actionnaire.

AGENT DE CHANGE : officier ministériel qui effectue les transactions boursières ainsi que les cotations.

ASSEMBLEE GENERALE : réunion des actionnaires pour l'approbation des comptes.

AUGMENTATION DE CAPITAL : il s'agit d'un mécanisme qui permet à toute société de capitaux d'acquérir des moyens financiers supplémentaires. La décision doit être prise par l'assemblée générale extraordinaire.

BENEFICE NET : il représente le solde positif de l'entreprise et constitue normalement le profit qui doit être distribué aux actionnaires.

BILAN : c'est le document qui représente l'équilibre financier d'une entreprise par l'évaluation de l'actif et du passif.

COMMISSAIRES AUX COMPTES : sa tâche est de contrôler et certifier la sincérité des comptes d'une société anonyme.

CAPITALISATION BOURSIERE : mécanisme permettant de mesurer la surface boursière d'une entreprise en multipliant le cours du titre par le nombre d'actions constituant le capital.

COMMISSION DES OPERATIONS DE BOURSE : commission dont le rôle est de contrôler l'exactitude des informations données par les sociétés et de surveiller le bon fonctionnement du marché.

COMPTES CONSOLIDES : document publié par une entreprise disposant de plusieurs filiales.

COTATION : fixation du prix d'équilibre d'une action, résultant de la loi de l'offre et de la demande.

DELIT D'INITIE : il s'agit de l'utilisation par les professionnels d'informations exclusives liées à leur activité. Cette pratique peut entraîner une condamnation financière et même pénale.

DISTRIBUTION GRATUITE D'ACTIONS : augmentation de capital qui donne droit à tout actionnaire de recevoir un certain nombre d'actions gratuites en proportion d'actions déjà détenues.

DIVIDENDE : revenus d'une action; le dividende peut être net lorsque l'avoit fiscal n'est pas comptabilisé. Sinon le dividende est dit "global".

DROIT DE GARDE : frais inhérents à la gestion d'un portefeuille boursier, facturés par le dépositaire des titres au porteur de titres.

JETONS DE PRESENCE : rémunération attribuée aux membres des conseils de surveillance et d'administration ainsi que, parfois, aux actionnaires qui se rendent aux assemblées générales.

OFFRE PUBLIQUE D'ACHAT : opération déclenchée par une personne physique ou par une personne morale, qui consiste à annoncer publiquement aux actionnaires d'une société qu'elle souhaite acquérir un certain nombre d'actions, à un prix déterminé en espèces.

OFFRE PUBLIQUE D'ECHANGE : le mécanisme de l'OPE est identique à celui de l'OPA, mais le prix n'est pas fixé en espèces, mais en titres.

QUOTITE : la quotité représente le nombre de titres minimum sur lequel porte toute transaction au Règlement Mensuel.

RENDEMENT : revenu annuel que procure un titre à son détenteur.

REGLEMENT IMMEDIAT : mécanisme qui permet à tout actionnaire de ne pas respecter les quotités lors de transactions.

Dans ce cas, le vendeur encaisse le montant immédiatement et l'acheteur règle immédiatement ses achats.

VALEUR BOURSIERE : elle traduit le point d'équilibre entre l'offre et la demande. C'est le cours de la Bourse.

VALEUR NOMINALE : elle représente la valeur originelle de l'action nouvellement émise ou la valeur de souscription d'une société nouvellement créée.



ALAIN WEILLER

EMMANUEL
DE LA TAILLE

« Jouer pour un adulte, comme pour un enfant, c'est apprendre le réel.
La simulation pour un pilote, c'est démultiplier sa connaissance du réel.

“MAXI BOURSE International” devient, pour chacun,
un apprentissage et une démultiplication de ses capacités d'action...
en action(s) ! »

Emmanuel DE LA TAILLE - Alain WEILLER du Club de l'Enjeu

© 1987 Marc-Eric Gervais,
Pascale Loiseau, Daniel Volpilhac
Edité par Schmidt France

T.Nr. 119946

