

# Jeu de la monnaie

## Vivez la simulation de quatre systèmes économiques !

### Règle générale

**Le fil rouge** des 4 petits jeux successifs est que chaque joueur peut construire une maison en assemblant 4 "murs", soit 4 cartes de la même hauteur: par exemple assembler 4 valets, 4 sept ou 4 as, sans tenir compte des couleurs.

On va mesurer combien de maisons seront construites en utilisant des règles économiques différentes pour faire circuler les cartes entre les joueurs. Chaque joueur peut sentir les effets des règles économiques sur son propre comportement et sur le comportement des autres.

Un notaire note chaque maison rapportée, pour comparer l'efficacité entre les protocoles monétaires. Un animateur explique les règles, et mesure le temps. (10 min par jeu)

**Le nombre de cartes** est choisi pour avoir 1 carré par joueur, plus 4 carrés de pioche: pour 20 joueurs, cela fait  $80 + 16 = 96$  cartes. On peut jouer à partir de 10 joueurs.

**Mélange des cartes:** Il est suggéré d'installer 4 tas sur une table. Chaque joueur ramène les maisons en mettant 1 carte par tas. Reprendre 4 cartes dans 1 seul tas évite alors naturellement de reprendre 4 cartes identiques. Sans cela, le mélange manuel des cartes prend trop de temps et ralentit le jeu.

### Jeu 1 : don

Chaque joueur reçoit 4 cartes tirées au hasard, au début et chaque fois qu'il ramène une maison au notaire.

Aucune autre règle n'est précisée.

### Jeu 2 : troc

Chaque joueur reçoit 4 cartes tirées au hasard, au début et chaque fois qu'il ramène une maison au notaire.

Cette fois, il y a une règle stricte: un joueur ne peut échanger une carte avec un autre joueur que si l'échange lui est **directement utile** pour créer un carré. Ceci est valable pour les 2 joueurs qui échangent !

Pour bien tester le troc, personne ne peut être intermédiaire et personne ne doit "être utile" à l'autre.

### Jeu 3 : monnaie dette

Pour obtenir une carte, il faut l'acheter avec de la monnaie officielle. 1 carte = 1 billet de banque. (papier)

Le banquier achète les maisons pour 5 unités. (offrant ainsi un gain de 1 sur 5 ou 20%).

Pour avoir de la monnaie, le joueur doit demander un crédit au banquier. Mais il faut lui rendre le double! Soit le principal + les intérêts pour la période.

(On simule 2 générations soit 2x 25ans d'intérêts simples à 2%. Donc le montant des intérêts = le montant du principal. D'où le double.)

Chaque joueur paye les impôts à l'animateur avant de rembourser les crédits. (1 unité)

Si un joueur ne peut pas payer ce qu'il doit, malgré la saisie des cartes qu'il a en main, il va en prison.

Le notaire, devenu banquier, note les crédits avant le début de la partie, puis vend (*au hasard*) les cartes et paye les maisons en notant chaque achat, avec l'aide de l'animateur, pour ne pas ralentir le jeu.

Il est possible de faire une **variante en 2 phases de jeu**, avec un paiement d'impôt entre les phases et la possibilité offerte par le banquier de ne payer que les intérêts d'un crédit ouvert et de reporter le remboursement du principal à la fin de la phase suivante.

### Jeu 4 : comptabilité mutuelle

Chaque joueur doit disposer d'un crayon. Chacun reçoit un papier quadrillé pour faire sa comptabilité personnelle sous forme de courbe. Le gros trait est la ligne d'équilibre, la position de départ, avec la valeur 0.

Le notaire vend les cartes. On paye en marquant d'un point son nouveau solde sur le graphe dans le sens des achats. 1 carte = 1 unité = 1 case.

Dans le sens des achats, le joueur peut s'éloigner de la ligne d'équilibre de 6 seulement: c'est la *limite de consommation à crédit*.

Le notaire achète les maisons pour 5 (gain de 1 sur 5 ou 20%). On marque le nouveau solde par un nouveau point sur le graphe en remontant de 5 unités = 5 cases, dans le sens des ventes.

A chaque tour annoncé par l'animateur, chacun diminue son solde (*positif ou négatif*) en direction de l'équilibre de 10% arrondi à 1 supérieur: si on est à 5 on revient à 4, si on est à -12 on revient à -10. Chacun vérifie la comptabilité de l'autre!

Le notaire vend des cartes et achète des maisons. Le nombre de maisons est déjà noté sur chaque graphe individuel, il suffit compter les pics de 5 cases.

### A propos

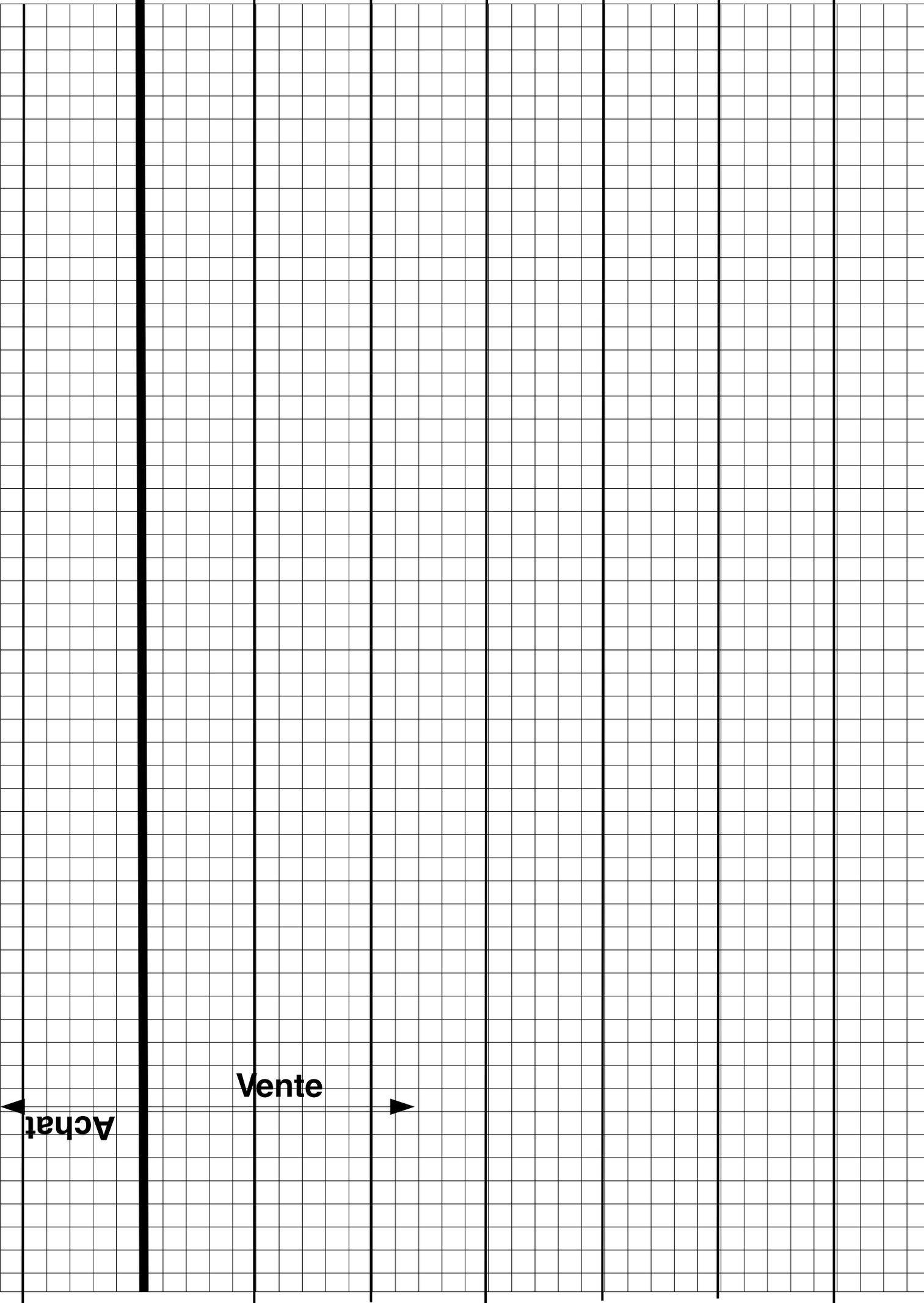
[facebook.com/jedulamonnaie](https://facebook.com/jedulamonnaie)

Kit de démarrage du jeu: [jeu-de-la-monnaie.org](http://jeu-de-la-monnaie.org)

Des questions ? → [contact@jeu-de-la-monnaie.org](mailto:contact@jeu-de-la-monnaie.org)

Ce jeu est une évolution du [jeu de la corbeille de Les Valeureux](#) et du jeu de [Community Forge](#) 2018-03-16

0



Achat

Vente