**Jeu de la monnaie**

Vivez la simulation de quatre protocoles économiques !

|  |  |
| --- | --- |
| Règle généraleLe 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. Le jeu est composé de 4 manches. Chaque manche dure 10 min.**Le but : c**haque joueur doit "travailler" pour construire des maisons. Une maison, c’est 4 "murs", soit 4 cartes de la même figure : par exemple 4 valets, 4 sept ou 4 as, sans tenir compte des couleurs.A chaque manche, on va compter combien de maisons sont construites. Dans chaque manche, une règle économique différente est utilisée 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/e notaire** note chaque maison rapportée, pour comparer l'efficacité entre les protocoles monétaires. **Un/e animateur/trice** explique les règles, et mesure le temps. **Un/e banquier/banquière** crée de l’argent et accorde des crédits aux joueurs dans la 3ème manche.Il est suggéré d'installer 4 sacs, afin que chaque joueur ramène les maisons en mettant 1 carte par sac. Reprendre 4 cartes dans 1 seul sac 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**Pas besoin de banque !**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**Pas besoin de banque !**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. L'utilité doit être mutuelle, c'est-à-dire que ceci est valable pour les 2 joueurs qui échangent !Pour bien tester le troc, personne ne peut être intermédiaire.Jeu 3 : monnaie officielle**Pour avoir de la monnaie, le joueur doit demander un crédit au banquier.** Pour obtenir une carte, il faut l'acheter avec de la monnaie officielle. 1 carte vaut 1 billet de banque. (papier)Le banquier / la banquière note les crédits avant le début de la partie, puis vend (au hasard) les cartes.Le banquier rachète ensuite les maisons pour 5 billets. (offrant ainsi une plus-value de 1/5 ou 20%) et note chaque rachat de maison (pour chaque joueur). | Mais pour rembourser sa dette, le joueur devra finalement rendre le double au banquier ! Soit le montant du crédit + les intérêts pour la période :On simule 2 x 25 ans d'intérêt à 2%. Donc le montant des intérêts = la moitié du montant du crédit au bout de 25 ans + la moitié du montant du crédit au bout de 50 ans. D'où le double.Le jeu est suspendu au bout de 5 min pour régler les impôts sur la fortune (1 billet, à l'Etat, qui le verse à la banque pour payer ses propres intérêts à la banque, sur la dette publique) + les intérêts (la moitié du montant du crédit) avant de reprendre pour 5 min.A la fin de la 2ème tranche de 5 min, chaque joueur paie les impôts (1 billet) + les intérêts ((la moitié du montant du crédit) + le montant total du crédit.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.Jeu 4 : comptabilité mutuelle**Plus besoin de banque !**Chaque joueur doit disposer d'un crayon. Chacun reçoit un feuille quadrillée 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 paie 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 unités seulement : c'est la limite de consommation à crédit.Le notaire achète les maisons pour 5 unités (plus-value de 1/5 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 correspond au nombre de pics de 5 cases.A propos[facebook.com/jeudelamonnaie](https://www.facebook.com/jeudelamonnaie/)Kit de démarrage du jeu: [martouf.ch/jeudelamonnaie](https://martouf.ch/jeudelamonnaie)Des questions ? → bernard.gva (at) gmail.com Ce jeu est une évolution du [jeu de la corbeille](http://www.valeureux.org/blog/produits/les-jeux/le-jeu-de-la-corbeille/) [de Les Valeureux](http://www.valeureux.org/blog/les-jeux/jeu-la-corbeille/) et du jeu de [Community Forge](http://communityforge.net/fr) 2018-01-15 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nom des joueurs** | **Manche n°1**Nombre de maisons | **Manche n°2**Nombre de maisons | **Manche n°4**Nombre de maisons |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| **Nombre total de maisons** |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Nom des joueurs** | **Manche n°3** |
| **Montant du crédit** | **Partie 1** | **Partie 2** | **Nombre de maisons** |
| Paiement impôts | Paiement intérêts | Paiement impôts | Paiement intérêts | Remboursement montant du crédit |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Nombre total de maisons** |  |