

Vivez la simulation de quatre protocoles monétaires !

2015 09 17

bernard.gva (at) gmail.com : évolution du [jeu de la corbeille des Les Valeureux](#) et du jeu de [Community Forge](#)

Règle générale

Chaque joueur doit "travailler" pour construire une maison en assemblant 4 murs, 4 cartes de jeu de la même figure : par exemple assembler 4 valets, ou 4 as, sans tenir compte des couleurs.

Le jeu consiste à utiliser des règles économiques différentes pour faire circuler les cartes entre les joueurs, en regardant combien de maisons seront construites. Chacun peut ainsi sentir les effets des règles sur son propre comportement et sur le comportement des autres.

Un notaire note chaque maison rapportée : il doit savoir mélanger vite pour redistribuer de nouvelles cartes ! Un animateur explique les règles, et mesure le temps.

Le nombre de cartes a été 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 5 ou 6.

Jeu 1 : le don.

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

Comment être le plus efficace pour constituer le plus de carrés possibles ? Tout est permis entre les joueurs.

Ce jeu pourrait se dérouler en 12mn, soit 6 tours pour les jeux avec comptabilité. On peut aussi donner une noix pour chaque maison et compter les noix à la fin.

Jeu 2 : le troc.

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

Un joueur peut seulement demander aux autres une carte qui lui est directement utile pour faire un carré, et seulement en donnant en échange une carte, sachant que par réciprocité la carte doit aussi être directement utile à l'autre. Personne ne peut être intermédiaire et personne ne doit "être utile" à l'autre, pour bien tester le troc.

Ce jeu pourrait se dérouler en 12mn, soit 6 tours pour les jeux avec comptabilité. On peut aussi donner une noix pour chaque maison et compter les noix à la fin.

Jeu 3 : la monnaie officielle.

On peut obtenir une carte **seulement** en payant avec la monnaie officielle, 1 unité (papier coloré ou équivalent).

Le banquier achète les maisons pour 5 (offrant ainsi un gain de 1 sur 5 ou 20%). Le banquier n'a pas de limite d'achat des maisons.

Pour avoir de la monnaie officielle, il faut l'emprunter au banquier. Il faut lui rendre le double au bout de 6 tours (soit environ un doublement du capital en 24 ans, pour 3% d'intérêt par an et 4 ans par tour).

Les tours sont mesurés par l'animateur (par exemple 2mn par tour). Le jeu est suspendu au bout de 6 tours pour régler les impôts et les crédits, avant de reprendre pour 6 tours.

Chaque joueur paye des impôts à l'animateur (1 unité pour 6 tours) avant de rembourser les crédits.

On peut payer seulement les intérêts des crédits à la fin des 6 tours, dans ce cas le principal reste dû à la banque.

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

Il faut 2 banquiers pour noter les crédits avant le début, puis l'un vend (au hasard) les cartes et l'autre achète les maisons en notant chaque achat.

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 trait horizontal est la ligne d'équilibre, la position de départ, avec la valeur 0.

Le notaire vend les cartes, on paye en marquant un point sur le graphe, 2 unités, 2 cases, par carte, dans le sens des importations/achats. Dans le sens des importations, le joueur peut s'éloigner de la ligne d'équilibre de 12 seulement : c'est la limite en importation.

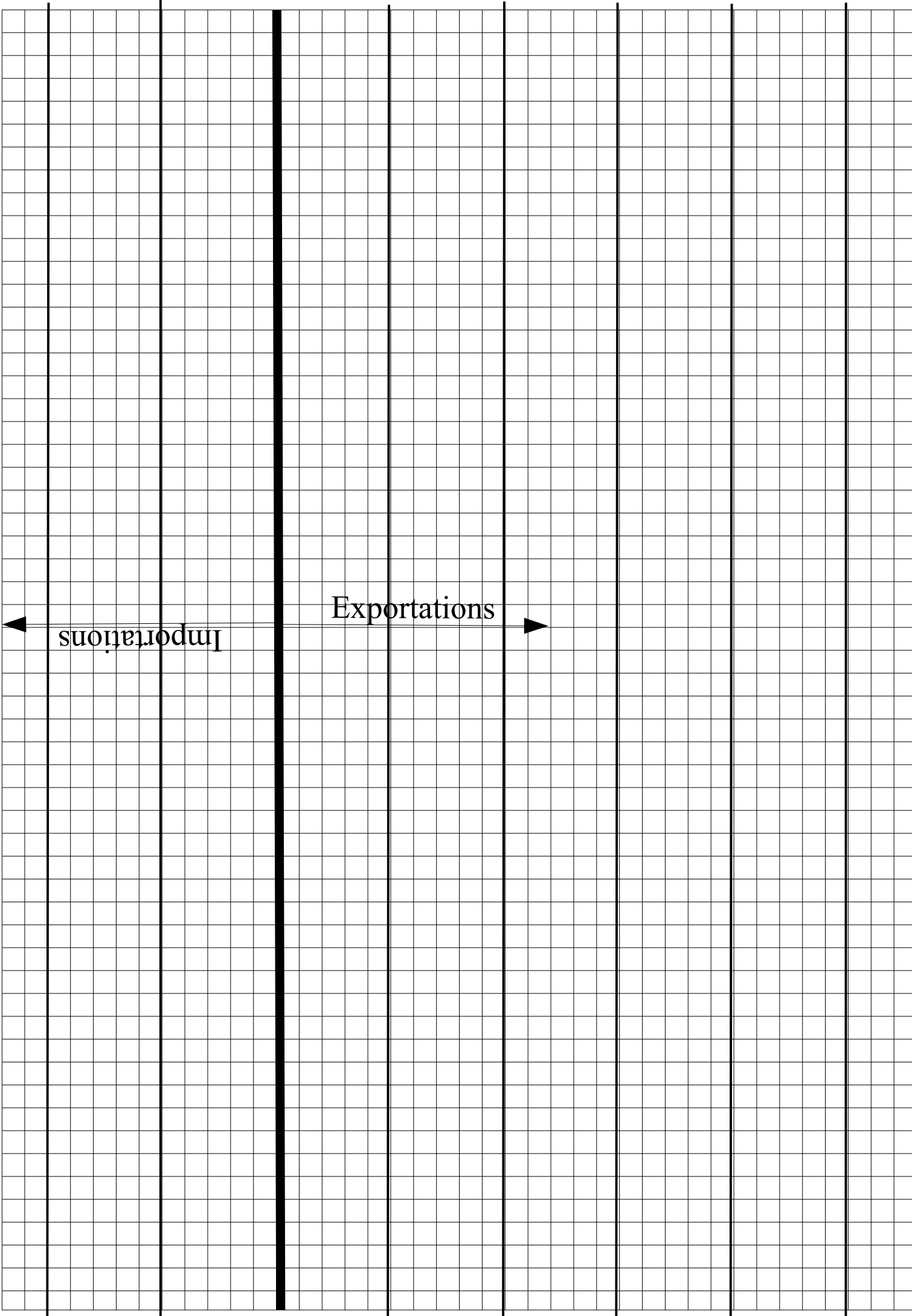
Le notaire achète les maisons pour 10 (gain de 2 sur 10 ou 20%) : on marque un nouveau point sur le graphe en remontant de 10 unités, 10 cases, dans le sens des exportations, le sens inverse des importations. Le notaire n'a pas de limite d'achat des maisons.

Les tours sont mesurés par l'animateur (par exemple 2mn par tour). Il faut faire 6 tours au moins pour comparer.

A chaque tour annoncé par l'animateur, chacun diminue, contracte, son solde de 10% arrondi à 1 supérieur : si on est à 5 on revient à 4, si on est à 12 on revient à 10, et inversement de l'autre côté de la ligne d'équilibre. Chacun doit vérifier la comptabilité de l'autre.

Les prix sont multipliés par 2 par rapport au jeu précédent pour la simplicité des calculs de %.

Il faut 2 notaires, l'un pour vendre les cartes et l'autre pour acheter les maisons en notant le nombre.



Importations

Exportations