

Vivez la simulation de quatre protocoles monétaires!

2017 01 05

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 la même figure: par exemple assembler 4 valets, 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 en plus 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.

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.

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

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 comparer avec les jeux 3 et 4.

Jeu 2 : 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. Pour bien tester le troc, personne ne peut être intermédiaire et personne ne doit "être utile" à l'autre.

Ce jeu pourrait se dérouler en 12mn, soit 6 tours pour comparer avec les jeux 3 et 4.

Jeu 3 : monnaie officielle

On peut obtenir une carte **seulement** en payant avec 2 unités de monnaie officielle (papier coloré,...).

Le notaire, devenu banquier, achète les maisons pour 10

(offrant ainsi un gain de 2 sur 10 ou 20%). Le banquier n'a pas de limite d'achat en nombre de maisons.

Pour avoir de la monnaie officielle, il faut demander crédit 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).

Le jeu est suspendu au bout de 6 tours pour régler les impôts et les crédits, avant de reprendre pour 6 tours. Une durée de 2mn par tour, 12mn pour 6 tours, semble efficace et permet de comparer aux autres jeux.

Chaque joueur paye des impôts à l'animateur (2 unités pour 6 tours) avant de rembourser les crédits.

On doit payer au moins les intérêts des crédits à la fin des 6 tours, dans ce cas le principal reste dû au banquier.

Un joueur va en prison s'il ne peut pas payer ce qu'il doit malgré la saisie de ses cartes, au prix d'achat.

Le banquier note les crédits avant le début, 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.

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.

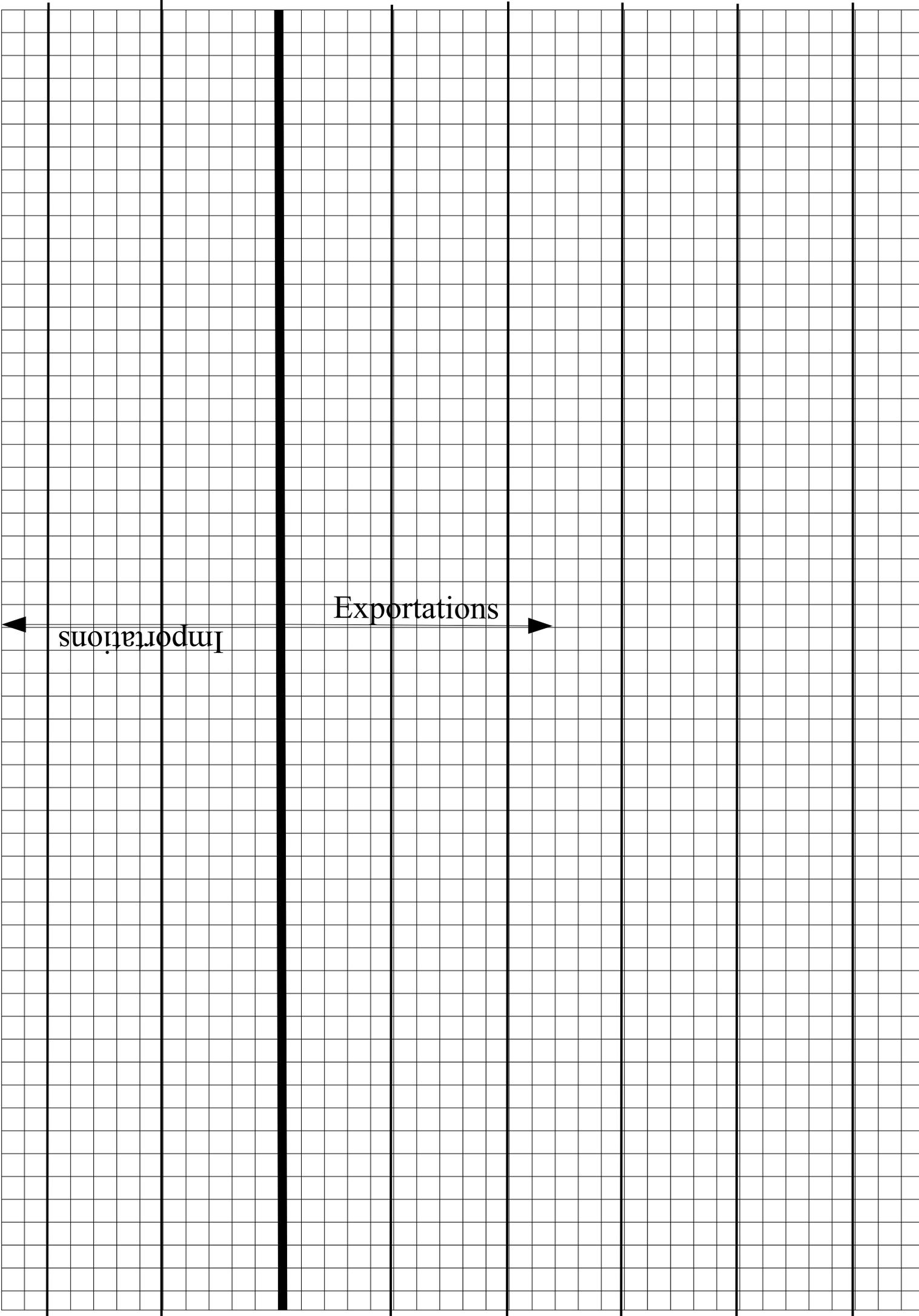
Le notaire vend les cartes, on paye en marquant un point sur le graphe, éloigné de 2 cases, par carte, dans le sens des importations/achats en partant de la ligne d'équilibre. Dans le sens des importations, le joueur peut s'éloigner de la ligne d'équilibre de 12 cases seulement, soit 6 cartes: c'est 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 cases dans le sens des exportations, le sens inverse des importations. Le notaire n'a pas de limite d'achat en nombre de maisons.

Une durée de 2mn par tour, 12mn pour 6 tours, semble efficace et permet de comparer aux autres jeux.

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.

On trouve le nombre de maisons construites dans chaque graphe individuel, en comptant le nombre d'exportations de 10 cases.



Importations

Exportations