|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  | Jeu de la monnaieLa monnaie par l’expérience |

2016

45 à 90 minutes

6 à 50 joueurs

Creatives commons

# Introduction

# Règles générales

Le but du jeu est de construire des maisons (production) avec des cartes (ressources) afin d'expérimenter différents systèmes d'échanges. Une maison se construit avec 4 cartes de la même figure : 4 rois, 4 As, etc.

1 maison = 4 cartes de même figure

Les 4 systèmes d'échanges expérimentés sont :

* le don
* le troc
* le système bancaire courant à argent dette
* le crédit mutuel (Système monétaire équilibré)

Chaque jeu ou expérimentation dure 12 minutes. Les 12 minutes de jeu simule le temps d'une vie humaine, soit 80 ans. Le jeu se joue à partir de 6 et jusqu'à une trentaine de joueurs.

# Mise en place

Pour jouer au jeu, il vous faut :

* Un animateur qui explique les règles, enregistre les résultats ou fait la banque et mesure le temps ;
* Des cartes à jouer : (*nb de joueur* \* 4) + 16 au minimum ;
* 1 crayon ou stylo par joueur ;
* Une grille de comptabilité par joueur ;
* Un minuteur pour le temps (smartphone) ;
* 4 récipients pour rendre les cartes issues des carrés et pour reprendre des cartes au hasard ;
* Des billets, bonbons, noix, bouts de papier, etc...
* Les règles du jeu.

# Jeu 1 : le Don

Le don est la forme la plus simple des échanges. Il n'y a pas de règle à proprement parler. Ce sont les joueurs eux-mêmes qui les définissent, s’ils veulent en définir.

## Règles

Créer des carrés (4 rois, 4 valets, etc.) qui symbolisent les 4 murs d'une maison.

A chaque maison construite, il faut la faire enregistrer chez le notaire. Tous les échanges sont permis entre les joueurs pour créer le maximum de maisons.

## Déroulement

* Chaque joueur reçoit 4 cartes au début du jeu.
* Les joueurs échangent pour constituer des carrés (maisons).
* Lorsqu'un joueur possède un carré (maison), il la livre au notaire et se dépossède de ses cartes. Il reçoit ou pioche ensuite 4 nouvelles cartes, s'il le souhaite.
* Le notaire comptabilise le nombre de maison crées par joueur.

# Jeu 2: le Troc

Le troc permet d'expérimenter l'échange direct sans aucun intermédiaire. Même pas celui d'un boursier.

## Règles

Créer des maisons (carrés) et les faire enregistrer chez le notaire.

## Déroulement

* Chaque joueur reçoit 4 cartes au début du jeu.
* Les joueurs échangent pour constituer des carrés (maisons). Les échanges ne se font qu'entre 2 joueurs à la fois (pas d'intermédiaire).
* Chaque joueur ne doit échanger UNIQUEMENT ce qui lui est DIRECTEMENT utile. On ne triche pas !
* Lorsqu'un joueur possède un carré (maison), il la livre au notaire et se dépossède de ses cartes. Il reçois ou pioche ensuite 4 nouvelles cartes, s'il le souhaite.
* Le notaire comptabilise le nombre de maison crées par joueur.

# Jeu 3: la monnaie officielle

Le jeu de la monnaie officielle représente le système actuel.

## Règles

Créer des maisons (carrés) et pour les vendre à la banque et ainsi faire un bénéfice.

* 1 carte = 1 billet de banque officiel.
* 1 maison produite = 5 billets lors de l'achat par la banque : gain de 1 billet par maison produite (20% de gain).
* Impôt = 1 billet de banque officiel.

## Déroulement

* Les joueurs ne possèdent rien au début du jeu. Pour acheter des cartes, les joueurs doivent utiliser des billets de banque officiels.
* Pour avoir des billets de banque, il faut demander un crédit au banquier. Si un joueur le demande, le banquier lui donne des billets de banque officiels. Le banquier enregistre le crédit.
* Les joueurs échangent pour constituer des carrés (maisons).
* Lorsqu'un joueur possède un carré (maison), il la vend au banquier et se dépossède de ses cartes. Il reçoit alors 5 billets de banque officiels : le bénéfice.
* Le banquier comptabilise le nombre de maison crées par les joueurs.
* Le jeu est suspendu au milieu du temps (après 6 minutes ou 40 ans) pour payer les impôts et rembourser le crédit auprès de la banque. Le joueur qui souhaite rembourser son crédit plus tard, peux le faire.
	+ Impôt = 1 billet de banque officiel ;
	+ Remboursement du principal = la somme empruntée ;
	+ Remboursement des intérêts = 2 fois la somme empruntée : intérêt à 3% sur 40 ans double la somme empruntée.
* A la fin du jeu, encore une fois, on paie les impôts et rembourse les crédits restants.

Un joueur qui ne peut pas rembourser va en prison.

# Jeu 4: comptabilité mutuelle

Description

## Règles

* 1 carte = 2 unités (2 cases sur la feuille de comptabilité) ;
	+ Il y a une limite d'importation (ce que l'on dépense) au-dessous de la ligne d'équilibre : maximum 12 unités ;
* 1 maison produite = 10 unités lors de l'achat par le notaire : gain de 2 unités par maison produite (20% de gain).

## Déroulement

* Chaque joueur dispose d'une feuille de comptabilité où il note ses entrées et sorties. Il part à 0, sur la ligne horizontale (ligne d'équilibre).
* Les joueurs échangent pour constituer des carrés (maisons).
* Chaque joueur enregistre la variation de son solde. À chaque transaction, il fait évoluer son solde.
	+ Tout ce que l'on exporte (ce que l'on gagne) fait \_\_monter\_\_ le solde de son compte.
	+ Tout ce que l'on importe (ce que l'on dépense) fait \_\_descendre\_\_ le solde de son compte.
* Lorsqu'un joueur possède un carré (maison), il la livre au notaire et se dépossède de ses cartes. Il peut ensuite, s'il le souhaite, importer de nouvelles cartes en les piochant et un comptabilisant son importation (sa dépense).
* Le notaire comptabilise le nombre de maison crées par joueur.
* Chaque 4 minutes, le meneur arrête le jeu. Tout le monde contracte son solde de 10% en direction de la ligne d'équilibre (le zéro). [La table de conversion permet de calculer plus facilement la contraction de 10% du solde en l'arrondissant à l'unité supérieure : 5 devient 4 et 12 devient 10.]
* Lors de chaque transaction entre les joueurs, ils vérifient mutuellement leur comptabilité.