## LE CRI DE LA FOURMI

JOURNAL OFFICIEL DU PARTI DES OUVASÈRES

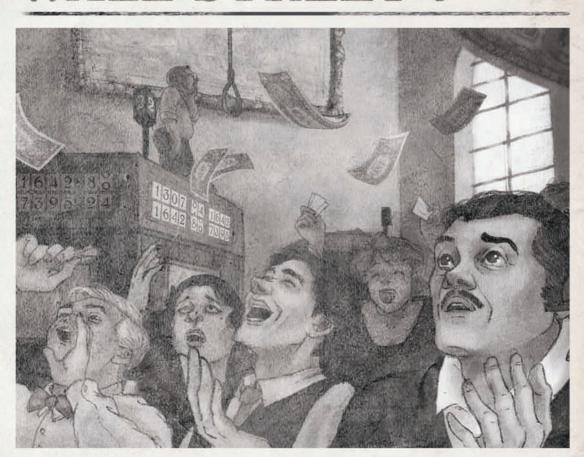
Directeur d'édition : Britton Roney 1 annee N°1

TIRAGE 2300 EL.

OCTOBRE 1929

18

# PANIQUE À EDITION SPECIALE WALL STREET!



NE SUBISSEZ

PLUS LA CRISE,

ENRICHISSEZ VOUS!



## PANIQUE À WALL STREET!



## Dans Panique à Wall Street !, les joueurs sont divisés en gérants et en investisseurs.



Les gérants mettent en vente des parts de sociétés dont ils ont la charge au prix le plus élevé possible. À l'inverse, les investisseurs tentent de les acquérir à moindre prix afin d'en obtenir le meilleur rendement possible. Après deux minutes de négociations, un jet de dés apporte des changements (parfois drastiques) à l'économie, avec des conséquences importantes pour les revenus de chaque joueur. À la fin de cinq tours de jeu (5 mois), le gérant et l'investisseur qui ont accumulé le plus d'argent sont tous deux déclarés vainqueurs et sont désormais les véritables maîtres du commerce.

#### Contenu

- 1 plateau de jeu « Market » (fluctuation du cours des actions);
- 4 jetons indicateurs (1 bleu, 1 jaune, 1 vert, 1 rouge);
- 4 dés
  (1 pour chaque couleur : bleu, jaune, vert et rouge);
- 60 jetons de banque d'investissement (6 séries de 10 jetons pour les investisseurs) ;
- 39 tuiles effaçables d'entreprises\* (11 bleues, 11 jaunes, 11 vertes, et 6 rouges);
- 7 tuiles effaçables d'entreprises « revenu x2 »\* (2 bleues, 2 jaunes, 2 vertes, et 1 rouge);
- Environ 200 billets (en coupures de 5,000\$, 10,000\$, 20,000\$, 50,000\$ et 100,000\$);
- 1 sablier (durée de 2 minutes);
- 5 feutres effaçables;
- 1 livret de règles.

\* Dans ce jeu, la crise est internationale. Les tuiles d'entreprises sont donc écrites en plusieurs langues pour refléter ce fait (français, espagnol et anglais).





## Mise en place du jeu

Placez le plateau de fluctuation du cours des actions face visible au centre de la table. Placez les quatre jetons indicateurs du cours des actions sur les numéros correspondants portant la mention « *départ* ». Triez et placez l'argent près du plateau de jeu afin de constituer la banque.





## Répartition des rôles

Chaque joueur lance le dé rouge. Les joueurs qui obtiennent les plus hauts résultats sont les gérants et les joueurs restants sont les investisseurs. Utilisez la table suivante pour déterminer la répartition exacte selon le nombre de joueurs.

3 à 4 joueurs	Référez vous à la page 8 pour la variante pour 3 ou 4 joueurs	
5 joueurs	2 gérants	3 investisseurs
6 joueurs	3 gérants	3 investisseurs
7 joueurs	3 gérants	4 investisseurs
8 joueurs	4 gérants	4 investisseurs
9 joueurs	4 gérants	5 investisseurs
10 joueurs	5 gérants	5 investisseurs
11 joueurs	5 gérants	6 investisseurs

Chaque joueur reçoit 120 000\$ de la banque en coupures de son choix. Chaque investisseur prend un sac de jetons de la banque d'investissement qu'il va représenter.

Mélangez les entreprises et distribuez-en 3 à chaque gérant (si un gérant reçoit une entreprise « revenu x2 » pendant la mise en place, défaussez cette entreprise et distribuez à ce gérant une autre tuile).

Placez les entreprises restantes dans la boîte pour créer une réserve d'entreprises.

Les gérants ordonnent leurs entreprises comme ils le souhaitent devant eux.

Vous êtes maintenant prêts à spéculer et à négocier!

## But du jeu pour les gérants

Le but du jeu est d'accumuler plus d'argent que les autres gérants avant la fin du cinquième tour. Les gérants gagnent de l'argent en percevant le montant de la vente des actions achetées par les investisseurs. Les coûts pour les gérants incluent des coûts de gestion et les dépenses dues à l'extension de leur portefeuille d'entreprises.

## But du jeu pour les investisseurs

Le but du jeu est d'accumuler plus d'argent que les autres investisseurs avant la fin du cinquième tour. Les investisseurs gagnent de l'argent en percevant le revenu des actions des entreprises dans lesquelles ils investissent. La seule dépense pour les investisseurs est le montant à payer aux gérants pour les actions achetées.



## Déroulement du jeu

Chaque mois (tour de jeu) comporte cinq étapes :

## Étape 1: négociation

Retournez le sablier. Pendant le temps imparti, les gérants et les investisseurs négocient l'achat des actions des entreprises pour le mois à venir. Il n'y a pas d'ordre établi : n'importe quel investisseur peut négocier librement avec n'importe quel gérant et vice versa.

Les négociations portent sur la somme qu'un investisseur est prêt à payer pour acheter l'action d'une entreprise.

Une fois qu'un gérant a choisi quelle offre (si offre il y a) accepter pour une entreprise spécifique, il écrit le montant pour lequel l'accord a été conclu dans l'espace réservé à cet effet sur la tuile d'entreprise. Il place ensuite un jeton de banque d'investissement du nouvel actionnaire sur l'entreprise concernée.



IMPORTANT: Pendant la durée du sablier, les gérants peuvent renégocier l'accord d'achat d'actions aussi souvent qu'ils le veulent et les investisseurs peuvent se retirer d'une entreprise à tout moment. Par exemple, si un gérant reçoit une proposition plus intéressante pour une entreprise qui a déjà un investisseur, le gérant peut remplacer le jeton de banque d'investissement et inscrire le nouvel accord d'achat sur l'entreprise. Exception: Les entreprises avec un jeton de banque d'investissement présentant son côté « fermé » ( avec l'inscription « CLOSED » ) ne peuvent être renégociées ce mois.

Une fois les deux minutes écoulées, toute négociation doit cesser immédiatement, aucun autre changement ou accord ne peut être établi.

Un accord n'est valide que lorsqu'un jeton de banque d'investissement est en place et qu'un montant d'achat est écrit sur une entreprise.

Tout accord qui ne respecte pas ces conditions avant la fin des deux minutes est nul, même si un accord oral a été conclu entre un gérant et un investisseur.

Remarquez que les entreprises rouges offrent les meilleurs retours mais il s'agit aussi des plus expérimentales et donc des plus risquées (celles dont la valeur peut changer le plus rapidement). Les jaunes offrent moins de risque que les rouges et les vertes comportent moins de risque que les jaunes. Pour finir, les bleues sont les moins ambitieuses de toutes et présentent donc le risque le plus faible.

#### ENTREPRISES PORTANT UN JETON DE BANQUE D'INVESTISSEMENT « FERMÉ » (SOIT LE CÔTÉ « CLOSED »)

Pendant les négociations, un investisseur et un gérant peuvent se mettre d'accord pour placer un jeton de banque d'investissement côté « CLOSED » sur une entreprise (les termes « CLOSED » et « fermé » sont synonymes).

Si un jeton de banque d'investissement est placé sur le coté « fermé » :

- l'investisseur ne peut pas se retirer de l'entreprise pour le reste des 2 minutes de la période de négociations ;
- le gérant ne peut renégocier l'accord d'achat pour le reste des 2 minutes de la période de négociations.

Les entreprises sont fermées pour un tour seulement. Tous les jetons de banque d'investissement sont remis en position normale à la fin de chaque étape de négociation.







## Étape 2 : revenu des investisseurs

Lancez les dés et placez chacun d'entre eux sur la couleur correspondante sur le plateau de fluctuation du cours des actions. Déplacez l'indicateur pour chaque couleur selon la valeur indiquée sur le dé correspondant.



**EXEMPLE:** après avoir lancé les dés, le bleu indique « -1 ». L'indicateur bleu est déplacé de la position « 30 » vers la position « 20 ». Le vert indique « 0 ». L'indicateur vert n'est pas déplacé. Le jaune indique « +3 ». L'indicateur jaune est déplacé de trois positions vers la droite, passant de « 30 » à « 60 ». Le rouge indique « -7 ». L'indicateur rouge se déplace de trois espaces, jusqu'à « -20 » à gauche de l'échelle (un indicateur ne peut pas aller plus à gauche ou plus à droite que les valeurs inscrites et ne revient pas de l'autre côté de l'échelle).

Après avoir déplacé les indicateurs pour chaque couleur, les investisseurs reçoivent un revenu de la banque pour chaque entreprise dans laquelle ils ont investi, en fonction de la position de l'indicateur correspondant à la couleur de cette entreprise sur le plateau de jeu.

Les entreprises avec un « x2 » produisent un revenu (bénéfice ou perte) double pour l'investisseur actionnaire (le montant d'achat des actions et les coûts de gestion ne sont pas doublés).

Les investisseurs reçoivent un revenu correspondant au montant indiqué sur le plateau de jeu, et non pas au nombre inscrit sur chaque entreprise.





**EXEMPLE:** l'investisseur de la Cape Fear Bank a investi dans 5 entreprises: 2 bleues, 1 rouge, 1 verte et 1 jaune (x2). L'indicateur pour le bleu est à 30, celui du rouge est à -20, l'indicateur du vert à 10 et l'indicateur du jaune se trouve à 60. Donc l'investisseur de la Cape Fear Bank percevra: (2x30=60) + (1x-20=-20) + (1x10=10) + (1x60) (x2) = 170 000\$.



## Étape 3 : revenu des gérants

Chaque gérant perçoit les revenus issus de la vente d'actions aux investisseurs qui ont misé des fonds dans les entreprises de leur portefeuille, selon le nombre inscrit sur chaque entreprise.

Les gérants ont la responsabilité de contrôler la perception des revenus de la vente d'actions. Ils doivent s'assurer qu'aucun investisseur ne passe à travers les gouttes dans le brouhaha général!



**EXEMPLE:** le gérant qui possède les entreprises ci-dessus touchera 140 000\$ ce mois-ci. En effet, l'investisseur de la Cape Fear Bank lui donnera 65 000\$ pour les entreprises jaunes, rouges et vertes. L'investisseur de la Colonial Bank lui donnera 60 000\$ pour l'entreprise jaune (le « x2 » ne multiplie pas le montant d'achat par deux) et l'investisseur de la Waterfield Bank lui donnera 15 000\$ pour l'entreprise verte.

#### DÉFAUT DE PAIEMENT ET BANQUEROUTE

Si un investisseur ne peut pas payer la totalité de son investissement à un gérant, ce dernier est en droit de déclarer une banqueroute, ce qui élimine immédiatement l'investisseur du jeu.

Mais il peut aussi trouver un accord verbal avec celui qui lui doit de l'argent et ne pas toucher le revenu issu de la vente de ses actions tout de suite. L'investisseur pourra ainsi régler ses dettes plus tard et rester dans le jeu. Néanmoins, le respect de ces accords n'est en aucun cas obligatoire : il va falloir se faire confiance!





## Étape 4 : paiement des coûts de gestion

Chaque gérant doit payer à la banque un coût de gestion de 10 000\$ par entreprise qu'il possède.

Les gérants qui ne peuvent pas payer le montant total de leurs coûts de gestion doivent immédiatement vendre leurs entreprises à la banque jusqu'à ce qu'ils puissent payer les coûts pour toutes les entreprises qu'ils avaient au début du mois. Dans ce cas, chaque entreprise est vendue à la banque pour un montant de 5 000\$.

Les entreprises vendues retournent à la réserve. Si l'une des entreprises concernées avait un investisseur, le jeton de banque est rendu à son propriétaire.



## Étape 5: mise aux enchères des entreprises

Un investisseur tiré au sort mène les enchères. Il pioche au hasard un nombre d'entreprises égal à deux fois le nombre de gérants moins un :

- 2 gérants = 3 entreprises
- 3 gérants = 5 entreprises
- 4 gérants = 7 entreprises, etc.

S'il ne reste plus assez d'entreprises dans la réserve, mettez tout simplement aux enchères toutes les entreprises restantes.

Il les empile ensuite (face cachée) devant lui et procède à la première enchère, pour la première tuile d'entreprise, sans révéler les suivantes.

Chaque tuile est proposée aux gérants par le biais d'une enchère. Celui qui remporte l'enchère paie la banque et ajoute l'entreprise à celles qu'il possède déjà.

Si aucun gérant ne mise sur une entreprise, celle-ci est retirée du jeu.

L'opération est répétée jusqu'à épuisement des tuiles tirées pour ce tour.

#### LES ENTREPRISES REVENU X2

Les entreprises avec un « x2 » produisent un revenu (un bénéfice ou une perte) double pour l'investisseur actionnaire. Le « x2 » ne s'applique que pour le revenu de l'investisseur, et non pas lors de l'achat des actions ou pour déterminer les coûts de gestion.

L'enchère pour les gérants n'a pas lieu pendant le cinquième et dernier mois.

Une fois les enchères terminées, un nouveau mois (tour) débute avec une autre étape de négociation.

Vous pouvez noter le mois en cours en le cochant dans l'espace réservé à cet effet, en haut à gauche du plateau de jeu, lorsque la mise aux enchères des entreprises est terminée.





#### fin de la partie

La partie se termine après l'étape du paiement des coûts de gestion du cinquième mois.

Le gérant qui a amassé le plus d'argent est déclaré vainqueur parmi les gérants. L'investisseur qui a remporté le plus d'argent est déclaré vainqueur parmi les investisseurs. Eh oui, c'est exact, il y a deux gagnants!

## Variante pour 3 ou 4 joueurs

Lors d'une partie à trois ou quatre joueurs, chaque joueur est à la fois gérant et investisseur. Lors de l'étape de négociation, un joueur ne peut acheter des actions que dans les entreprises appartenant aux autres joueurs.

Si un joueur est déclaré en banqueroute pendant l'étape de la perception des revenus issus de la vente d'actions, ce joueur ne peut plus jouer en tant qu'investisseur mais continue la partie en tant que gérant.

Si un joueur est déclaré en banqueroute pendant l'étape de paiement des coûts de gestion, ce dernier ne peut plus jouer en tant que gérant, mais continue le jeu en tant qu'investisseur.

À la fin de la partie, le joueur le plus riche l'emporte. Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, il n'y a ainsi qu'un gagnant.



Un jeu de Britton Roney. Illustré par Marie Avril, Matthieu Rebuffat, Audrey Guiblet et Piccolo.







Suiviez notre armée de fourmis sur le blog : marabunta-games.com Pour toute question sur Paníque à Wall Street / ou si, malgré tout le soin apporté au développement de ce jeu, vous rencontriez un problème de matériel, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse : fourmis@marabunta-games.com

GROUPERGAMES

© 2011 Grouper Games, Inc. All Rights Reserved. 86 N. University Ave.Ste. 700 Provo, UT 84601.

