

# Règles du Jeu « Pouvoir de marché »

## Préambule :

Vous êtes nommés par l'assemblée générale des actionnaires, dirigeant d'un groupe de 3 entreprises. Votre mission en tant que Président Directeur Général est de faire du bénéfice et d'accroître la valeur de votre groupe.

## Préparation du Jeu :

A savoir : il existe 3 niveaux de jeu

- Niveau 1 (première) : les marchés imparfaitement concurrentiels et le rôle de la politique de concurrence
- Niveau 2 (première) : niveau 1 + prise en compte de l'évolution du taux d'intérêt.
- Niveau 3 ( Terminale) : niveau 2 + prise en compte des contraintes écologiques

Chaque joueur dispose :

D'une trésorerie de 1000 (1 billet de 500, 4 billets de 100, 2 billets de 50)

De 3 cartes *acquisition* tirées au sort

De 2 cartes *Entreprise secrète* tirée au sort ( Mettre un S au dos de chaque carte secrète)

D'un crayon de couleur ( de la même couleur que le pion si possible)

Posez les cartes *Entreprises*, *Actualités* et *Acquisitions* sur le plateau de jeu.

Désignez une personne qui s'occupe de la Banque.

Vous déterminez le nombre de tours de jeu (Comptez 20/30 minutes par tour)

Placez l'initiale de votre prénom devant les entreprises que vous possédez ( ici le F de François pour l'entreprise Google)

The image shows the board game components. The central board features a grid for placing company cards. The 'Tableau de bord économique' (Economic Dashboard) includes two tables:

CROISSANCE ECONOMIQUE		TAUX D'INTERET			
<i>(Bénéfices de chaque entreprise selon le niveau de croissance)</i>					
1/2	=	X2	10 %	20 %	30 %

EMPREINTE ECOLOGIQUE					
<i>(Réduction ou augmentation du bénéfice par entreprise)</i>					
- 500	- 400	- 300	- 200	- 100	0

The board also shows a grid of company logos with initials. In the 'NUMERIQUE' section, the Google logo has the letter 'F' written on it. Other logos include Apple, Facebook, Amazon, and various others. The board is surrounded by various game cards and a 'Tableau de bord économique' with tables for economic growth and ecological footprint.

## Tableau de bord économique

Lancez le dé pour connaître le niveau de croissance économique et le niveau des taux d'intérêt ( pour les niveaux 2 et 3). et placez les 2 pions. Si vous faites un 4, le pion se trouve sur la 4<sup>ème</sup> case

## Empreinte écologique ( niveau Terminale )

Le niveau de départ est à 4. Placez 1 pion

Placez les pions des joueurs sur la case Départ. Vous êtes prêts pour commencer la partie

## Déroulement du jeu.

Le joueur le plus jeune commence et le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre

### A votre tour :

Lancez les 2 dés et avancez votre pion du nombre de cases correspondant

Vous pouvez si vous le souhaitez au début de votre tour mettre en vente 1 entreprise que vous possédez

### Les différentes cases possibles



#### Case Actualités :

Piochez une carte actualités et lisez à haute voix les informations et les conséquences économiques et sociales. S'il est écrit x2, prenez 2 cartes.



#### Case Entreprises :

Piochez une carte « Entreprises ». Si elle est secrète, ne la montrez pas. Et posez la face cachée devant vous.

Si elle n'est pas secrète, lisez les instructions qui concernent la vie de votre groupe d'entreprises. S'il est écrit x2, prenez 2 cartes.



#### Case Acquisition d'1 entreprise:

Piochez une carte de la pile acquisition. L'entreprise est mise en vente aux enchères avec un prix de départ minimum de 1000. C'est le joueur qui a tiré la carte qui commence à proposer un prix.

Le joueur qui a acquis l'entreprise inscrit l'initial de son prénom dans le tableau des alliances et place la carte devant lui

Remarque : il est possible de faire un prêt pour acheter une entreprise. Dans ce cas, prenez une carte Crédit.



#### Quiz Productivité :

Le joueur précédent ou le maître de jeu pose une question. Si la réponse est juste, vous percevez 200 de la banque.



#### Quiz Leader :

Le joueur précédent ou le maître de jeu pose une question. Tous les autres joueurs peuvent participer. Le premier joueur qui répond correctement à la question perçoit 150 de chacun des autres joueurs participants. Les joueurs qui n'ont donné une mauvaise réponse versent 200. Chaque joueur ne peut proposer qu'une seule réponse.



#### Achats/Ventes :

Le joueur peut acheter, vendre ou échanger une entreprise avec un autre joueur.

Remarque : il est possible de faire un prêt pour acheter une entreprise. Dans ce cas, prenez une carte Crédit.



**Alliances :**

Le joueur peut décider de nouer une alliance dans un secteur avec les entreprises qui le souhaitent avec un ou plusieurs autres joueurs

Reliez les initiales des joueurs qui nouent une alliance

A savoir : Il n'est pas possible de sortir de l'Alliance sauf si vous possédez une carte le permettant.

Exemple :

**Les joueurs Rouge, Vert et Noir ont noué une alliance ce qui leur permet de toucher 500 euros au lieu de 300. Le joueur lui ne touche que 300**

1 entreprise	1200	700	400	300	200
2 entreprises	1600	1200	800	500	300
3 entreprises	2000	1600	1200	800	400
4 entreprises	2400	2000	1600	1200	500
5 entreprises	2800	2400	2000	1600	600
6 entreprises	3200	2800	2400	2000	700



**Conjoncture :**

Le joueur lance le dé

Entre 0 et 3 : l'économie française connaît un trou d'air, déplacez le curseur de la croissance économique de 2 cases à gauche

Entre 4 et 6 : l'économie française connaît une embellie, déplacez le curseur de la croissance économique de 2 cases à droite

**Pour le niveau 3 (Terminale)**



**Catastrophe climatique :**

Le curseur de l'empreinte se déplace de 2 cases vers la gauche



**Politique climatique :**

Vous avez la possibilité de décider collectivement d'améliorer l'empreinte énergétique.

A 4 joueurs

Pour chaque tranche de 400 investis, déplacez le curseur vers la droite.

A 5 joueurs

Pour chaque tranche de 500 investis, déplacez le curseur vers la droite.

A 6 joueurs

Pour chaque tranche de 600 investis, déplacez le curseur vers la droite.

## Les cartes



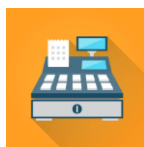
Crédits :

Vous pouvez à tout moment décider de faire un crédit pour acheter une entreprise en vente

Attention : un crédit ne peut être obtenu que pour l'achat d'une entreprise. En aucun cas l'entreprise ne peut faire un crédit pour payer des factures, amendes, ou des dépenses courantes de l'entreprise.

A savoir : Il est possible de rembourser un crédit au début de votre tour.

Les intérêts sont à payer à la fin du tour.



## Fin de l'exercice annuel :

**Stop !** Vous devez vous arrêter sur la dernière case même si le nombre de votre lancé de dé devrait vous amener plus loin que cette case.

Procédez alors dans l'ordre suivant :

1- Calcul des bénéfices de vos entreprises (utilisez une calculatrice pour faire la somme)

En utilisant le tableau ci-dessous, faites la somme des bénéfices de chaque entreprise selon le degré de concentration (nombre d'entreprises détenus dans un secteur) et les alliances nouées. Ensuite selon le niveau de croissance économique, multipliez ce chiffre par 2, maintenez ce chiffre divisez le par 2

Taille du cartel →	1 entreprise	2 entreprises	3 entreprises	4 entreprises	5 entreprises
Nombre d'entreprises détenues ↓					
1 entreprise	<b>300</b>	<b>400</b>	<b>500</b>	<b>700</b>	<b>1200</b>
2 entreprises		<b>900</b>	<b>1000</b>	<b>1200</b>	<b>1600</b>
3 entreprises			<b>1500</b>	<b>1600</b>	<b>2000</b>
4 entreprises				<b>2600</b>	<b>3000</b>
5 entreprises					<b>4000</b>

**Par exemple, vous possédez 3 entreprises dans un même secteur, vous touchez 1500**

**Vous avez 1 entreprise dans une alliance de 3, vous touchez 500**

**Si la croissance est forte, il faut multiplier par deux, si elle est faible, il faut diviser par deux ce chiffres**

# TABLEAU DE BORD ECONOMIQUE

CROISSANCE ECONOMIQUE <i>(Bénéfices de chaque entreprise selon le niveau de croissance)</i>				TAUX D'INTERET <i>(Coût annuel du crédit)</i>						
/2		=	X2		10 %		20%		30%	

## 2- Paiement des intérêts ( à soustraire)

Chaque crédit non remboursé donne lieu au paiement annuel d'intérêts. Faites la somme des crédits non remboursés et multiplié ce chiffre par le taux d'intérêt en vigueur.

Par exemple, vous avez deux crédits de 1000 au taux de 20%, vous devez payer 400 ( 2000x20%)

## 3- Cout de l'empreinte environnemental ( à soustraire)

Soustraire le coût de l'empreinte environnemental le cout de l'empreinte x le nombre d'entreprises)

# EMPREINTE ECOLOGIQUE

## Réduction ou augmentation du bénéfice par entreprise

- 500	- 400	- 300	- 200	- 100	0

Par exemple, le pion est à -200, vous devez soustraire 800 si vous avez 4 entreprises ( 200x4)

**Bénéfices NETS= Bénéfices par secteur - intérêts - empreinte écologique ( niveau 3)**

## Fin de la partie

Calcul de la valeur de votre groupe d'entreprises :

**Liquidités + bénéfices par secteur - intérêts - empreinte écologique - remboursement des crédits + valeur des entreprises (tableau ci-dessous)**

### Valeur d'1 entreprise selon le degré de concentration du secteur



Nbre d'entreprises détenues	1 entreprise	2 Entreprises	3 entreprises	4 entreprises	5 entreprises
Valeur de l'entreprise	1000	1500	2000	2500	3000

Par exemple, dans un secteur, vous avez 2 entreprises. La valeur sera de 1500x2 = 3000

Si vous 5 entreprises dans un secteur, la valeur des 5 entreprises sera égale à 5x3000= 15000

## Comment jouer les cartes « Entreprises » secrètes et spéciales ?

### Pour se financer :

<p style="text-align: center;"><b>CARTE SECRETE</b></p> <p>Vous émettez des obligations sur le marché primaire pour financer l'achat d'une entreprise. Le taux est fixé à 10%</p> <p style="text-align: center;"><b>1000</b></p> <p>Jouez cette carte lorsque vous souhaitez financer l'achat d'une entreprise </p>	<p>Vous émettez sur le marché primaire de nouvelles actions pour développer votre entreprise</p> <p>Cette émissions d'actions vous permet de lever 1000</p> <p style="text-align: center;"><b>Recevez 1000</b></p> <p style="text-align: right;"></p>
<p>Vous jouez cette carte pour financer l'achat d'une entreprise que vous venez d'acquérir à un taux d'intérêt le plus faible du marché ( 10%)</p>	<p>Lorsque vous recevez cette carte, vous obtenez 1000 euros de liquidité</p>

### Pour empêcher l'acquisition d'entreprise d'un autre joueur

<p style="text-align: center;"><b>CARTE SECRETE</b></p> <p>La commission européenne à la concurrence refuse le projet d'acquisition d'une entreprise dans le cadre du contrôle de la concentration d'entreprises</p> <p>Jouez cette carte pour annuler l'acquisition d'une entreprise d'un de vos concurrents</p>	<p>Vous jouez cette carte lorsque vous souhaitez empêcher l'acquisition d'une entreprise par un autre joueur dans 1 secteur où il possède au moins 1 entreprise.</p> <p>La carte est mise aux enchères mais le joueur qui n'a pu acheter l'entreprise suite à l'action de la commission européenne ne peut y participer</p>
---	---

### Pour dénouer les ententes

<p style="text-align: center;"><b>CARTE SECRETE</b></p> <p>Avant qu'une entreprise d'un cartel auquel vous êtes associés ne le fasse, vous dénoncez l'entente à la commission européenne à la concurrence.</p> <p><b>Les entreprises qui font partie de cette entente paye une amende de 500</b></p>	<p>Vous jouez cette carte lorsque vous souhaitez dénoncer une alliance dans laquelle vous faites partie. Celui qui dénonce ne paie pas d'amende, les autres doivent payer l'amende.</p>
--	---

### Pour défendre ses entreprises des décisions de la commission européenne

<p style="text-align: center;"><b>CARTE SECRETE</b></p> <p>Vos avocats ont bien travaillé. Ils ont réussi à démontrer à la commission européenne à la concurrence que le projet de fusion/acquisition ne faussait pas concurrence</p> <p style="text-align: center;"><b>Payez 400 de frais d'avocat</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>CARTE SECRETE</b></p> <p>Vos avocats ont bien travaillé. Ils ont réussi à démontrer à la commission européenne à la concurrence que l'accusation d'entente était une erreur</p> <p style="text-align: center;"><b>Payez 400 de frais d'avocat</b></p>
<p>Cette carte vous permet de réaliser votre acquisition malgré la carte joué par un autre joueur qui empêche l'acquisition de l'entreprise.</p>	<p>Cette carte permet d'empêcher la dénonciation de l'alliance par un joueur et de la maintenir.</p>