

- 3 Chaque famille décide de ses investissements auprès des banques et/ou des familles entrepreneurantes. Les familles entrepreneurantes, si elles manquent de capital, peuvent effectuer un emprunt auprès des banques. Les banques peuvent leur prêter le capital avec un intérêt de 5% et avanceront, lors de la phase 7, leurs pions de 5 cases sur la piste de score financier (bleu) par tranche de 100φ prêtés.
- 4 Chaque banque décide également de ses investissements.
- 5 Tous les groupes se réunissent autour du plateau pour découvrir les scores liés aux investissements choisis (Compte d'épargne, Action, Coopérative). Un lancer de dé détermine si la situation économique est favorable ou défavorable.
- 6 3 jeux de dés sont lancés pour déterminer la valeur des actions en fonction du risque.
- 7 Les joueurs déplacent leurs pions sur la piste de score financier (bleu) en additionnant les résultats des Actions et des Comptes d'épargne.
- 8 Les Econews sont lues. En fonction des résultats, les pions sont déplacés sur les pistes de score rouge et verte. Si le pion d'une famille ou d'une banque tombe sur le symbole « ? », une carte Evénement doit être piochée. Une fois lue et l'action terminée, la carte est remise en dessous de la pile.
- 9 Les familles entrepreneurantes lisent la ou les Econews qu'elles ont rédigées et justifient l'impact social et/ou environnemental (chacun de maximum 6 points). L'animateur décide si le ou les projets correspondent bien aux scores annoncés par les familles entrepreneurantes. La décision peut aussi, après discussion, revenir à l'ensemble des joueurs. Tant les familles que les banques qui ont investi dans des Coopératives familiales avancent leurs pions en fonction du score social et environnemental décidés.

FIN DU JEU ET ÉVALUATION DES SCORES

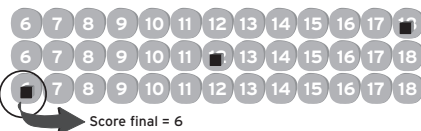
Tous les groupes se réunissent autour du plateau de jeu.

Il n'est pas nécessaire de compter l'argent, la piste de score financier déterminant le résultat financier.

Chaque groupe calcule son score final : Celui-ci est établi comme suit : le plus petit score sur l'une des trois pistes sera le résultat final. Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus haut résultat final d'entre tous.

2 vainqueurs sont désignés : un parmi les familles et un parmi les banques.

Exemple : si un groupe a obtenu 18 points sur la piste bleue, 12 points sur la piste rouge et 6 points sur la piste verte, le score final est 6.



DÉBRIEFING

Le débriefing est un élément important de ce jeu. En fonction du temps disponible, le débriefing sera privilégié au détriment de la troisième année de jeu. Se référer au *Guide pédagogique* pour le débriefing.

VERSION EXPERTE

Dans la version experte, la notion de dividende est introduite pour les Actions et les Coopératives.

Utilisation des Econews

Au dos des cartes Econews, une question ouverte est posée à l'ensemble des joueurs.

Les joueurs débattent de la question posée. Ils votent ensuite, à la majorité, le nombre de points à attribuer à l'investissement choisi par les groupes (minimum -10 et maximum +10). Le nombre de points est positif ou négatif en fonction de l'impact social ou environnemental.

→ Les joueurs déplacent leurs pions sur la piste de score social (piste rouge) et/ou environnemental (piste verte) en fonction des points obtenus.

Dividende des Actions et des Coopératives

La situation économique est déterminée à l'aide d'un lancer de 1 dé (cf. point 5). Si la situation économique est défavorable, les investissements ne produisent pas de dividende. Il n'y a donc aucun gain financier.

Si la situation économique est favorable, 1 dé est à nouveau lancé. Le nombre de points détermine le dividende perçu pour chaque tranche de 100φ investie (Ex. : si le dé indique 4 points pour un investissement de 200φ, le total de points s'élève à 8). Cette opération est effectuée tant pour calculer le dividende des Coopératives que pour le dividende des Actions.

→ Les joueurs déplacent leurs pions sur la piste de score financier (piste bleue) en fonction des points obtenus.

VERSION À 6 JOUEURS

Seules 4 familles et 2 banques sont constituées. Les éléments suivants sont écartés :

- Projets d'investissement de la Banque rose.
- Compte d'épargne junior.

La distribution des cartes pour les banques 1 et 2 est effectuée comme dans la version normale. Les cartes Comptes d'épargne sont distribuées de la manière suivante :

Première année

Banque 1 : Compte d'épargne éthique.
Banque 2 : Compte d'épargne classique.

Deuxième année

Banque 1 : Compte d'épargne classique.
Banque 2 : Compte d'épargne éthique.

Troisième année

Banque 1 : Compte d'épargne éthique.
Banque 2 : Compte d'épargne classique.

Règles du Jeu

LE JEU EN BREF

Les joueurs jouent le rôle de famille ou de banque. Chaque groupe (famille ou banque) dispose d'un capital financier à investir. Les familles se rendent dans les banques et y placent leur argent dans les produits financiers de leur choix. Par un système de dés et de cartes « Econews », ces produits financiers (Compte d'épargne, Action ou Coopérative) rapportent des gains ou engendrent des pertes financières, sociales et/ou environnementales.

Ces aspects correspondent à 3 pistes de score sur lesquelles chaque joueur va évoluer et faire avancer ou reculer ses marqueurs. À l'issue de la partie, deux vainqueurs sont désignés : la meilleure famille et la meilleure banque.

Le jeu se joue en 2 ou 3 tours (années) dans une **version normale** (9 joueurs minimum), dans une version **experte** ou dans une **version réduite à 6 joueurs**. La version experte permet d'explorer de nouvelles notions financières. La version à 6 joueurs permet de réduire le temps de jeu et le nombre de participants.

MATÉRIEL DE JEU

1 plateau de jeu, 3 cartes « Compte d'épargne », 9 cartes « Action », 9 cartes « Coopérative », 27 cartes « Econews », des billets de banque, 27 pions (3 pions par groupe, 9 couleurs différentes), 3 dés, 30 pièces, 9 cartes « Aide » résumant les types d'investissement possibles, 12 cartes « Événements », le *Guide pédagogique*.

BUT DU JEU

Chaque groupe cherche à obtenir le plus de points sur les trois pistes de score. Le score final est établi comme suit : Le plus petit score sur l'une des trois pistes sera le résultat final du groupe. Le vainqueur est celui qui a obtenu le plus haut résultat final d'entre tous. **Exemple :** si un groupe a obtenu 20 points sur la piste bleue, 12 points sur la piste rouge et 5 points sur la piste verte, le score final est 5.

MISE EN PLACE

Tous les joueurs et joueuses font partie d'une famille ou d'une banque. Au total, 6 familles et 3 banques sont constituées.



Chaque famille découvre sur sa table particulière :

- 3 pions de la couleur qui identifie son groupe.
- Un capital de départ de 220φ (Ethicas) : 2 billets de 100φ et des petites coupures pour 20φ.
- Des pièces pour indiquer sur le plateau de jeu les investissements réalisés.

Ethica

Le jeu de la finance responsable

- Une carte « Aide » résumant les types d'investissement possibles avec, au verso, une explication sur les 3 types de Comptes d'épargne (éthique, classique, junior).

Chaque banque découvre sur sa table particulière :

- 3 pions de la couleur qui identifie son groupe.
- Un capital de départ de 120φ (Ethicas) : 1 billet de 100φ et des petites coupures pour 20φ.
- Des pièces pour indiquer sur la carte les investissements réalisés.
- Une carte « Aide » résumant les types d'investissement possibles avec, au verso, une explication sur les 3 types de Comptes d'épargne (éthique, classique, junior).
- 3 cartes (1 « Compte d'épargne », 1 « Action », 1 « Coopérative ») correspondant aux trois types d'investissement proposés.

Pour distribuer les cartes Action/Coopérative aux banques, se référer aux couleurs attribuées à chaque banque (une couleur par banque : rouge, orange et rose) et aux numéros en haut/à droite des cartes qui indiquent l'année de jeu (3 années). L'année de jeu est également mentionnée sur les cartes Compte épargne.

Par ailleurs, l'animateur ou l'animatrice aura installé sur une table centrale le plateau de jeu, les cartes « Événements », les cartes « Econews » et les 3 dés.

Chaque groupe dispose, en début de partie, ses 3 pions de même couleur sur la case 0 de chaque piste de score.

DÉROULEMENT DU JEU ET CALCULS

Le jeu se déroule en trois tours ou années.

Pour les trois années du jeu, à l'exception des nouveautés introduites annuellement, le même mécanisme est répété :

1 Visite des banques

Chaque famille se rend dans les banques et découvre les investissements possibles. Chacune des 3 banques propose un projet par type d'investissement (1 Compte d'épargne, 1 Action, 1 Coopérative). Les familles visent le meilleur investissement possible.

Parallèlement, les banquiers choisissent leur propre projet d'investissement (Action ou Coopérative).

Une banque réalise ses investissements uniquement dans sa propre banque et ne peut jamais placer son argent sur un Compte d'épargne.

Tout au long du jeu, les familles et les banques peuvent investir uniquement des montants de 100φ ou multiples de 100φ.

2 Décisions sur les investissements et emplacement des pièces

Une fois les visites auprès des banques effectuées, chaque groupe (familles et banques) se retrouve à sa table particulière afin de décider où l'argent sera placé. Une fois le choix des investissements arrêté, les familles se rendent dans les banques correspondantes pour effectuer leurs investissements. Plusieurs groupes peuvent choisir un même projet d'investissement (Compte d'épargne, Action, Coopérative).