

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



LES REGLES EN UN CLIN D'OEIL

LE GRAND JEU DES AFFAIRES

C'est un jeu sur la conquête du pouvoir financier dans le monde des grandes entreprises. Cette règle du jeu est volontairement succincte, les mécanismes du jeu simplifiés. Pour plus de détails et d'explications, reportez-vous au *JOURNAL DES FINANCES*.

1^{er} PRET A PARTIR !

Chaque joueur choisit un passeport, qui lui confère une identité et un petit portefeuille d'actions; une carte OBJECTIF, qui doit rester secrète et individuelle; enfin trois cartes KRACH, qui sont de véritables jokers abattables à n'importe quel moment du jeu et créant des événements inattendus.

En outre, les joueurs désignent un banquier et un coteur, ce dernier inscrit les cours sur le tableau de cotation. Les cartes *JOURNAL DES FINANCES* sont battues et placées sur leur emplacement. Elles indiquent l'évolution du cours des Matières Premières.

2^{es} QUE LA PARTIE COMMENCE !

Parti sans un sou, chaque joueur doit dans un premier temps accumuler 150.000 ECU sur le marché des Matières Premières. Cette étape franchie, il peut se lancer sur le marché des actions afin d'acquérir des sociétés, de créer sa HOLDING puis de l'introduire en bourse pour réaliser son objectif secret.

ACHAT ET VENTE SUR LE MARCHÉ DES MATIÈRES PREMIÈRES.

Ce marché est un marché à terme sur lequel les joueurs achètent et vendent du blé, du soja et du sucre selon qu'ils prévoient une hausse ou une baisse des cours. A leur tour de jeu, et lorsqu'ils le souhaitent, les joueurs soldent leurs positions et empochent leurs gains.

LE MARCHÉ DES ACTIONS.

Le cours d'ouverture des actions est indiqué sur le tableau de cotation.

Chaque joueur, à son tour, annonce s'il est acheteur ou vendeur d'un titre. S'il est seul intéressé (en cas d'achat), il acquiert l'action au dernier cours coté. Si d'autres joueurs sont intéressés, l'acquisition se fait aux enchères et la meilleure des offres l'emporte. Les enchères sont plafonnées à 12 points.

Un principe similaire s'applique à la vente.

Les actions peuvent aussi être échangées, et donnent droit à des dividendes versés à chaque tour.

O.P.A (Offre Publique d'Achat).

Chaque joueur peut lancer une O.P.A, opération qui vise à acquérir toutes les actions d'une société à un cours supérieur au cours du marché. L'offre est conditionnée par le lancer des dés. Les autres joueurs s'efforceront alors de contrer l'O.P.A en offrant un prix plus élevé; s'ils n'y parviennent pas, ils doivent céder à l'O.P.A.

ALLIANCES

Pas de succès sans alliances et sans amis ! les joueurs peuvent, à tout moment, unir leurs moyens pour contrer l'adversaire.

3^{es} CREATION DE LA SOCIÉTÉ HOLDING ET INTRODUCTION EN BOURSE.

L'introduction en bourse, si elle est décidée au bon moment, permet de faire un pas déterminant vers la victoire ! Pour créer une HOLDING, il faut posséder la totalité des actions d'une société cotée en bourse.

Pour introduire sa société HOLDING en bourse, le joueur doit parvenir à céder au moins 30% des parts de sa HOLDING à ses adversaires. Le cours des parts est librement négocié entre les joueurs.

Attention ! seuls les joueurs dont la société-Holding est déjà introduite en bourse peuvent se porter acquéreurs des HOLDINGS adverses.

FAILLITE.

Lorsqu'il est incapable de payer ce qu'il doit à la banque ou à un adversaire, le joueur est déclaré en faillite. Le cours de ses titres est divisé par 2 et il est contraint de les vendre à la banque pour payer ses dettes.

4^{es} C'EST GAGNÉ !

Le premier joueur qui réalise son objectif secret a gagné.



Présentent les

REGLES DU JEU

EDITORIAL

Votre nom ? Paul Henri Vernon

Il est loin le temps où le jeune dandy que vous étiez ne se préoccupait que de compléter sa panoplie Louis Vuitton. Aujourd'hui, vous êtes riche, puissant, envié... Plus question de se mêler au monde de la finance sans avoir affaire à vous.

Votre objectif ? Prendre le contrôle de TAMAKASHI & CO, la société de Shikeiko Tamakashi, votre mystérieuse voisine de droite.

Un objectif secret que vous devez réaliser selon un scénario en trois phases :

- spéculer sur le marché des matières premières,
- constituer un portefeuille d'actions prestigieuses,
- créer et introduisez en bourse votre Holding financière.

Vos moyens ? A chaque tour de jeu, vous prenez deux décisions souveraines. A vous de les utiliser au mieux : achetez, vendez, échangez, mais aussi livrez bataille à coup d'O.P.A assassines, nouez des alliances à double tranchant...

Ne comptez pas sur le hasard pour vous tirer d'affaire. Faites appel à vos talents de stratégie et vivez la folle aventure des capitaines d'industrie !



ELEMENTS DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 5 passeports
- 200 billets de banque
- 1 marqueur effaçable
- 3 dés
- 24 cartes KRACH
- 24 cartes JOURNAL DES FINANCES
- 15 cartes-Contrat de Matières Premières
- 60 cartes-Action de la Bourse des Valeurs
- 30 cartes-Action de sociétés Holding
- 9 cartes OBJECTIF
- 1 lexique financier
- 1 Who's Who
- 1 règle du jeu

PRET A PARTIR !

☛ Chaque joueur choisit au hasard un PASSE-PORT qui lui confère une nouvelle identité et un portefeuille d'actions de départ.

☛ Chaque joueur choisit au hasard, lit et conserve secrètement :

- 1 carte OBJECTIF
- 3 cartes KRACH

☛ Choisir parmi les joueurs le banquier et le coteur, lequel inscrit les cours sur le tableau de cotation.

☛ Le banquier distribue à chaque joueur les actions de son portefeuille de départ, conformément aux indications du passeport.

☛ Battre les cartes JOURNAL DES FINANCES et les poser, face cachée, sur leur emplacement.

LE CHEMIN DE LA VICTOIRE

Les joueurs lancent chacun un dé. Celui qui a obtenu le plus grand nombre commence à jouer. On jouera ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Vous êtes entré dans la partie sans un sou en poche. Avant toute chose, vous devez faire la preuve de vos talents de spéculateur sur le marché des matières premières en accumulant le plus rapidement possible la somme de 150 000 ECU.

A partir de là seulement, vous pourrez vous lancer sur le marché des actions.

Enfin viendra le moment de votre percée dans la cour des grands : la création et l'introduction en bourse de votre propre société Holding.

LE BUT DU JEU

Le gagnant est le premier joueur qui a réalisé son objectif secret.

ACTION ! DEROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Chaque tour de jeu se déroule comme suit :

1. Tirez une carte JOURNAL DES FINANCES

Lisez-la à haute voix. Cette carte vous indique les variations des cours des matières premières.

Le coteur enregistre les variations et inscrit le nouveau cours sur le tableau de cotation.

Exemple :

Vous tirez une carte JOURNAL DES FINANCES.

- Boycott du sucre cubain annoncé par les sociétés de négoce américaines. Le SUCRE grimpe de 40 000 ECU.-

Le SUCRE dont le cours d'ouverture était de 300 vaut donc maintenant 340.

Le coteur écrit le nouveau cours sur le tableau de cotation.

2. Intervenez sur le marché.

Après avoir pris connaissance des dernières nouvelles, vous intervenez sur le marché. Vous avez droit à deux interventions pendant votre tour de jeu.

Tant que vous n'avez pas franchi le seuil des 150 000 ECU, vos deux interventions sont limitées au seul marché des matières premières.

Conception :
Eric Altmayer,
Thierry Collignon
Relations avec les entreprises :
Grégoire Champetier de Ribes
Nicolas Altmayer
Direction Artistique :
Stéphane Dumas
Edition :
DUJARDIN
Coordination :
Jean-François Lamèze
Adeline Herbert
Philippe Le Bail
Promotion et publicité :
Grégoire Milot
Exécution :
Jean-Michel Chaubard
Claude Loverdo
Patrick François
Louba El Mekkaoui
Nancy Buisson

1. SPECULEZ SUR LE MARCHE DES MATIERES PREMIERES

Trois matières premières sont disponibles sur le marché : le BLE, le SUCRE et le SOJA.

Les matières premières sont cotées à la tonne. Au début de la partie, la tonne de SUCRE, la tonne de SOJA et la tonne de BLE valent 300, comme indiqué dans la colonne COURS D'OUVERTURE du tableau de cotation. Ensuite, les cours vont varier continuellement en fonction des informations données par les cartes JOURNAL DES FINANCES.

En bon spéculateur, vous devez anticiper l'évolution des cours, et donc parier sur la hausse ou sur la baisse prochaine des matières premières.

Vous pensez que le cours d'une matière première va monter..., vous

achetez en espérant revendre plus tard à un cours supérieur.

Vous pensez que le cours va baisser..., vous vendez en espérant racheter plus tard à un cours inférieur et empocher la différence.

Notre marché est un MARCHÉ A TERME, ce qui signifie que les transactions se font à crédit. Vous pouvez vendre et acheter même si vous ne possédez rien.

C'est ça, la spéculation ! Votre seule obligation sera de procéder à un moment ou à un autre à l'opération inverse de celle que vous aviez faite initialement : revendre si vous aviez acheté ou racheter si vous aviez vendu.

C'est seulement à ce moment que vous aurez à encaisser vos gains... ou à déboursier vos pertes !

1 intervention = 1 contrat. Si votre achat ou votre vente porte sur 2 contrats, il représente deux interventions, même s'il s'agit de la même matière première.

Vous pouvez prendre toutes les positions que vous voulez, dans la limite des cartes-contrat disponibles à la banque.

Comment solder une position ?

Comparez le cours actuel et le cours auquel vous avez pris votre position. Pour réaliser un bénéfice, il suffit que le cours de vente soit supérieur au cours d'achat.

Vous revendez le contrat acheté à 220 :

- si le cours est supérieur à 220 : vous gagnez.
- s'il est inférieur à 220 : vous perdez.



Le banquier efface 220

Vous rachetez le contrat vendu à 220 :

- si le cours est inférieur à 220 : vous gagnez.
- s'il est supérieur à 220 : vous perdez



COMMENT SPECULER ?

Concrètement, dans le cadre de vos deux interventions, vous pouvez :
- prendre une position, c'est à dire acheter ou vendre à la banque un nouveau contrat de matières premières.
- solder une position prise auparavant et ainsi réaliser vos profits ou vos pertes sur le contrat en question.

Comment prendre une position ?

Les matières premières peuvent être achetées ou vendues au moyen des cartes-contrat de couleur ocre. Un contrat représente 1 000 tonnes et vaut donc le cours de la matière première en question multiplié par 1 000.

Les transactions sur les matières premières se font avec la banque uniquement.

Lorsque vous prenez une position, le banquier inscrit le cours de la matière première sur le contrat (côté ACHAT ou VENTE) et il vous remet la ou les cartes-contrat. Vous n'avez rien à déboursier.

Le banquier inscrit 220



Vous achetez du BLE à 220.
Vous spéculer donc à la hausse.



Vous vendez du BLE à 220.
Vous spéculer à la baisse.

Exemple ou la chronique d'un spéculateur heureux

Après de fortes baisses, le BLE vaut 190. Pensant que les cours vont monter, vous achetez 1 contrat de BLE à 190 000 ECU. Vous ne déboursez rien. La banque inscrit 190 du côté ACHAT et vous remet le contrat.

Quelques tours plus tard... C'est à vous de jouer, le BLE acheté 190 a continué de dévaler et vaut maintenant 150. Le marché est catastrophique et on redoute de nouvelles baisses, vous décidez de solder ce contrat, c'est à dire de le revendre à 150 000 ECU. Vous réalisez une perte de 40 000 ECU.

Parti de 300, le SOJA vaut maintenant 340. Votre flair légendaire vous dit que les cours vont baisser. Vous décidez donc de spéculer à la baisse et de vendre 1 contrat (que vous ne possédez pas) à 340 000 ECU.

Cette fois, le sort vous a été favorable. Le contrat que vous avez vendu 340 000 ECU vaut désormais 220 000. Vous soldes, c'est à dire que vous rachetez à 220 000 ECU, ce qui vous permet de réaliser un bénéfice de 340 000 - 220 000 = 120 000 ECU.

N'oubliez pas que vous pouvez spéculer à la baisse, c'est à dire vendre sans rien posséder et attendre que le cours dégringole, rachetez ensuite, toujours sans rien payer et empochez votre gain.

NDLR : Ne pas remplacer les cartes JOURNAL DES FINANCES déjà lues sous le tas; les conserver à part et, lorsque le tas est épuisé, balayer les cartes et les replacer sur le plateau.

2. INTERVENEZ A LA BOURSE DES VALEURS

Vous avez accumulé 150 000 ECU, disponibles devant vous en espèces sonnantes et trébuchantes. Bravo ! Vous pouvez continuer à spéculer sur les matières premières, mais vous pouvez aussi intervenir sur le marché des actions, c'est à dire acheter, échanger, vendre des lots d'actions, lancer et

contrer des O.P.A., et à terme, créer et introduire en bourse votre société Holding.

Vous avez toujours droit à deux interventions par tour. A vous de les répartir comme bon vous semble entre le marché des matières premières et celui des actions. 12 sociétés réparties sur 3 con-

tinents (Europe, Amérique, Asie) sont cotées à la Bourse des valeurs.

Le capital de chaque société se compose de 5 000 actions, réparties en 5 lots, chacun de 1 000 actions. Le prix d'un lot de 1 000 actions est donc le cours indiqué sur le tableau multiplié par 1000.

NDLR :

Les joueurs qui n'ont pas franchi le cap des 150 000 ECU ne peuvent ni acheter ni échanger les actions, mais ils peuvent vendre les actions de leur portefeuille de départ à la banque ou aux joueurs qui ont déjà franchi ce cap.

ACHAT ET VENTE D'ACTIONS

A votre tour, annoncez votre intention (acheter ou vendre) en précisant bien la société visée, le nombre de lots concernés et le cours que vous proposez.

Votre offre, à la hausse comme à la baisse, ne peut s'écarter de plus de 12 points du cours actuel.

C'est ensuite à vos concurrents de réagir à votre intervention :

☛ Si personne ne bouge :

votre offre est sans doute mal ciblée ! Vous avez la possibilité de la modifier pour mieux coller à la réalité du marché, mais tout en restant dans la fourchette des 12 points.

Dans le cas où vous avez annoncé votre intention d'acheter des actions disponibles à la banque et où personne n'a réagi, vous achetez à la banque au cours annoncé.

Si votre offre n'aboutit pas, vous aurez perdu une de vos deux interventions.

Les cartes-action de votre portefeuille doivent être placées devant vous, visibles par tous les joueurs.

☛ Si un joueur se déclare d'accord pour traiter avec vous aux conditions que vous avez proposées :

le marché est conclu, les actions sont échangées et payées. C'est le premier joueur à se déclarer, et lui seul, qui réalise la transaction avec vous.

☛ Si un ou plusieurs joueurs se déclarent dans le même sens que vous :

ils veulent acheter ce que vous vouliez acheter, ou vendre ce que vous vous disposiez à vendre. Ils ne peuvent le faire que sur la même quantité que vous. Il y a concurrence. Les actions sont mises aux enchères.

C'est le joueur qui sera monté le plus haut (toujours dans la limite des 12 points) qui achète le ou les lots d'actions disputés, et inversement, c'est le joueur qui aura consenti à baisser son offre au niveau le plus bas qui pourra vendre, en cas de concurrence entre vendeurs.

En fait, les enchères des joueurs atteignent souvent la limite des 12 points sans qu'ils aient pu se départager.


Dans ce cas, chacun des joueurs en concurrence lance les trois dés :

☛ Si le dé  indique  :

La somme des deux dés numérotés s'ajoute au dernier cours annoncé lors des enchères.

☛ S'il indique  :

La somme des deux dés numérotés est retranchée au dernier cours annoncé lors des enchères.

☛ S'il indique  :

Le dernier cours ne varie pas. (On ne tient pas compte des 2 dés numérotés.)

La meilleure offre l'emporte

et la transaction se réalise à ce cours, qui devient le nouveau cours de l'action.

En cas d'égalité, le cours de l'action varie immédiatement au nouveau cours indiqué par les dés. Les joueurs qui souhaitent encore surenchérir relancent les dés sur cette base.

Il s'agit toujours d'une seule et même intervention.

La banque vend toujours ses actions au plus offrant.

Lorsqu'il n'y a pas d'acheteurs et que les cours s'écroulent, un joueur peut vendre à la banque au cours plancher (-12 points).

LES VALEURS QUI ONT LA COTE



DIVIDENDES

Les actions rapportent des dividendes. La règle de calcul est indiquée au dos des cartes-Actions. Les dividendes sont versés par la banque au joueur au tout début de son tour de jeu.

Si un joueur n'a pas réclamé ses dividendes avant de tirer sa carte JOURNAL DES FINANCES, le banquier refuse de le payer.


Exemple en direct de la corbeille

DIGITAL cote 41.

Wong Kai Lee possède 1 lot et Henry Fox 2 lots. 2 lots sont encore disponibles à la banque.




Wong se déclare acheteur de deux DIGITAL à 50 (il aurait pu offrir au maximum $41 + 12 = 53$). Vernon réagit et se déclare acheteur des deux lots à 53. Le plafond est atteint, Wong et Vernon doivent recourir au lancer de dés.

Wong lance   , il est donc acheteur à $53 + 9 = 62$.

Vernon lance   , acheteur à 62 aussi. Egalité !

Le cours de DIGITAL passe donc à 62. Les deux concurrents décident de continuer.

On relance les dés. Wong fait   , soit un cours offert de $62 - 7 = 55$.

Vernon fait   , soit un cours inchangé de 62. Il emporte donc les actions de la banque pour 124 000 ECU ($62 000 \times 2$).

O.P.A (Offre Publique d'Achat)

L'Offre Publique d'Achat est une opération au moyen de laquelle vous pouvez acquérir toutes les actions d'une même société à un cours supérieur au cours du marché.

L'O.P.A constitue une de vos deux interventions.

L'auteur de l'O.P.A nomme le titre attaqué et formule son offre à l'attention de tous les actionnaires. Il lance les deux dés numérotés. Le résultat du lancer détermine la prime offerte en plus du cours du marché : le plus petit des deux chiffres indique les dizaines, le plus grand indique les unités.

Vous pouvez lancer une O.P.A même si vous ne possédez aucune action de la société attaquée.

A vous de mesurer le risque en fonction de votre trésorerie.

Exemple : Vous lancez une O.P.A sur MATRA qui cote 40. Votre lancer de dés indique 2 | 6, cela signifie que vous offrez une prime de 26 points en plus du cours du marché. Vous proposez donc d'acheter MATRA à $40 + 26 = 66$. Les autres joueurs doivent aussitôt faire connaître leur réaction et ont trois possibilités :

1 - Céder à l'O.P.A et vendre toutes les actions qu'ils possèdent au cours d'O.P.A. L'auteur de l'O.P.A paye immédiatement les actions conquises et les empoche.

2 - Se défendre contre l'O.P.A. Le joueur utilise alors la fameuse technique du «greenmail» qui consiste à offrir à l'adversaire une grosse somme d'argent en échange de l'arrêt immédiat des hostilités. Pour chaque lot détenu, le défendeur paye à l'attaquant une somme égale à la moitié du montant total de la prime offerte. L'attaquant doit stopper l'offensive.

Dans l'exemple précédent, le défendeur verse 13 000 ECU par lot détenu ($26 / 2$).

3 - Lancer une contre-O.P.A. Un joueur est prêt à surenchérir, c'est à dire acheter toutes les actions à un cours encore supérieur au cours d'O.P.A. Le ou les joueurs qui ont contre l'O.P.A lancent les 2 dés numérotés afin de déterminer leur offre de contre-O.P.A. Celle-ci se calcule de la même manière que précédemment. Si

elle est meilleure, la contre-O.P.A l'emporte sur l'O.P.A.

Les joueurs doivent faire connaître leur réaction à la contre-O.P.A. Ils peuvent vendre, se défendre ou sur-contrer, etc...

Le cours de l'action s'élève immédiatement au niveau de la meilleure offre.

Si une contre-O.P.A échoue, son auteur doit vendre au vainqueur toutes les actions de la société attaquée qu'il possède.

ECHANGE D' ACTIONS

Plutôt que vendre ou acheter, un joueur peut choisir d'échanger des actions avec un autre joueur. Cette transaction se négocie librement. Elle peut concerner plusieurs lots d'actions, sans limitation de quantité. L'échange ne fait pas varier le cours des actions, et compte pour une intervention.

Exemple en direct de la corbeille

LVMH cote 22.

Tamakashi lance une O.P.A sur LVMH. Les dés roulent dans un silence de mort... 3 et 4.

La prime offerte est donc de 34 points au-dessus du cours du marché, soit un cours d'O.P.A de $22 + 34 = 57$.

Fox, trop faible pour se défendre seul, demande à Wong de l'aider. Celui-ci répond d'accord, mais à condition que nous lancions ensemble une contre-O.P.A, et si nous ramassons un nombre impair de lots, j'en veux un de plus que toi. Bien sûr, nous payons chacun notre part des actions gagnées. OK ? - OK !.

Les deux associés lancent les dés et font 5 et 5 soit une prime de 55 points et donc un cours offert de $22 + 55 = 77$. Tamakashi est battu, ses moyens financiers ne lui permettent pas de surcontrer, elle doit céder à la contre-O.P.A et vendre les 3 actions LVMH qu'elle possédait. Les associés emportent donc 3 lots. Comme convenu, Wong en prend 2 et Fox en prend 1.

REGLE DE CALCUL

Lorsqu'une opération ne tombe pas juste (calcul du greenmail ou du cours d'émission d'une Holding), la COB a l'habitude d'arrondir au chiffre entier immédiatement supérieur.

GARE A LA FAILLITE !

Un joueur est menacé de faillite lorsqu'il est incapable de payer ce qu'il doit à la banque ou à un adversaire.

Le marché accueille très mal la nouvelle... **Le cours de tous les titres sur lesquels le joueur menacé de faillite exerce un contrôle majoritaire (au moins 3 lots sur 5 ou 60 % de parts Holding) chute de moitié.** Le coteur enregistre immédiatement cette variation sur le tableau.

Le joueur doit vendre des actions de son portefeuille, à ses concurrents ou en dernier recours à la banque, jusqu'à ce qu'il puisse régler ses dettes. Le jeu s'arrête le temps de procéder aux ventes nécessaires. Le joueur menacé de faillite mène lui-même les débats. En désespoir de cause, il peut vendre d'autres valeurs en sa possession (ses contrats de matières premières, ses «KRACH», des informations confidentielles etc...). S'il parvient à combler le trou, le jeu reprend son cours normal. Sinon, le joueur est déclaré en faillite et est éliminé. Si la menace de faillite résulte d'une intervention sur le marché qui a mal tourné pour son auteur (O.P.A trop chère, par

exemple), le joueur menacé doit bien sûr renoncer à son intervention et, en cas de concurrence, c'est le joueur dont l'offre était immédiatement inférieure qui réalise alors la transaction.

ALLIANCES

Pas de succès sans alliances et sans amis... Sachez enterrer (provisoirement bien entendu) la hache de guerre et unir vos ressources avec un ou plusieurs de vos adversaires pour intervenir «en force» sur le marché (Achat, O.P.A, Contre-O.P.A...).

KRACH !

Les trois cartes KRACH distribuées au début de la partie à chacun des joueurs sont autant de jokers qui peuvent être abattus à n'importe quel moment du jeu.

Les conséquences des KRACH sont immédiates. A vous de savoir orienter votre tactique en fonction de ces impondérables que vous êtes seul à connaître.

Femmes d'affaires : danger

Gabriella Conti, excéllée par l'arrogance de Paul-Henri Vernon qui achète à tout va et proclame que la victoire ne saurait lui échapper, décide de lui lancer une carte KRACH empoisonnée :

-Vous êtes nommé percepteur intérimaire des impôts, taxez au profit de la banque le concurrent de votre choix de 4 000 ECU par lot d'actions détenu dans son portefeuille.

Pour Vernon dont le portefeuille est gorgé de titres, l'addition est lourde : 88 000 ECU à déboursier. N'ayant pas pris la précaution de conserver un petit matelas de cash, il ne peut pas payer. Faillite ? Le cours de toutes les sociétés dont il est actionnaire majoritaire tombe de moitié. SONY, son plus beau fleuron, chute de 54 à 27, devenant ainsi plus vulnérable à une O.P.A. adverse. Vernon doit vendre les actions de son choix pour combler le trou. Mais ses adversaires sont décidés à lui faire payer son arrogance et s'entendent pour acheter au plus bas. Pauvre Vernon...

3. CREEZ VOTRE SOCIETE HOLDING ET INTRODUISEZ-LA EN BOURSE

L'introduction en bourse est une décision stratégique qui doit être prise au moment opportun. Elle représente une de vos deux interventions. Elle permet au joueur en bonne posture de faire un pas déterminant vers la victoire, mais elle peut également remettre en selle un joueur en difficulté.

LES CONSEILS DE WONG KAI LEE

«Chers amis, on ne devient pas un stratège de l'argent d'un coup de baguette magique. Voici quelques suggestions qui, je l'espère, guideront vos premiers pas :

- pensez à créer votre société Holding dès que vous possédez une société complète.
- soyez prudent si le cours d'émission est trop bas.
- essayez de répartir le plus possible vos actions entre vos partenaires, de manière à ne laisser une participation trop importante à aucun d'eux.
- ne laissez pas passer l'occasion d'acheter à bon prix les actions des sociétés Holding de vos adversaires. Il serait étonnant que leur valeur n'augmente pas rapidement.

A la veille de l'introduction en bourse de Wong Bros Ltd: WONG KAI LEE S'EXPLIQUE

M. Wong, pouvez-vous nous indiquer les raisons de votre projet de création et d'introduction en bourse de votre société Holding ?

Parti de rien, j'ai pris des risques qui ont fini par payer. Je progresse dans la réalisation des objectifs que je me suis fixés, mais mon entreprise a atteint la taille critique. Il faut maintenant consolider l'acquis, tout en trouvant de nouvelles ressources permettant de financer mon expansion. Et devenir enfin le premier!

Concrètement, quels bénéfices allez-vous retirer de l'opération ?

Tout d'abord, la création de ma société Holding me permet de regrouper mes actions les plus prestigieuses sous une structure unique plus puissante, et donc moins vulnérable à d'éventuelles O.P.A.

Ensuite, l'introduction en bourse m'apportera un gros montant de cash, sans que je perde le contrôle de mon portefeuille d'actions.

Quelles sont les conditions à remplir pour créer une société Holding ?

Il suffit de posséder la totalité des actions d'une société de la Bourse des Valeurs.

Votre pari ne comporte-t-il pas certains risques ?

Bien sûr, je vais devoir trouver des partenaires à qui je vais céder des parts de ma société Holding et, par conséquent, un certain contrôle sur mes activités. Mais qui n'ose rien n'a rien!

DEROULEMENT DE L'INTRODUCTION EN BOURSE

1. Choix des actions qui seront regroupées dans la société Holding.
Une société Holding regroupe une ou plusieurs sociétés que vous possédez en totalité.

2. Calcul du cours d'émission de l'action Holding.
Le capital de votre société Holding est divisé en parts comme suit :



Le cours d'émission d'une part de votre société Holding (10 % du capital) est égal à la somme des cours actuels des sociétés incluses dans la société Holding, le tout divisé par 2. (car une part de société Holding représente 10 % et un lot d'actions classiques 20 %.)

$$\text{COURS 10\% HOLDING} = \left(\text{COURS SOCIETE 1} + \text{COURS SOCIETE 2} + \dots \right) \div 2$$

Inscrivez ce cours sur le tableau de cotation. En cas de variation par la suite, le cours sera modifié par le coteur.

Exemple : Vous possédez 100 % de MATRA et 100 % de GILLETTE. MATRA cote 32 et GILLETTE 26.

Vous décidez de créer votre société Holding avec ces deux valeurs et tenter de vous introduire en bourse.

Une part de votre société Holding (10 %) vaut donc $32 + 26 = 58$, le tout divisé par 2, soit 29.

3. Tour de table.

Pour réussir votre introduction en bourse, vous devez trouver, parmi les autres joueurs, des partenaires prêts à prendre des participations dans votre société Holding.

Vous devez vendre 30 % au moins du capital de votre société Holding à vos partenaires.

Faute de quoi, l'introduction en bourse est impossible.

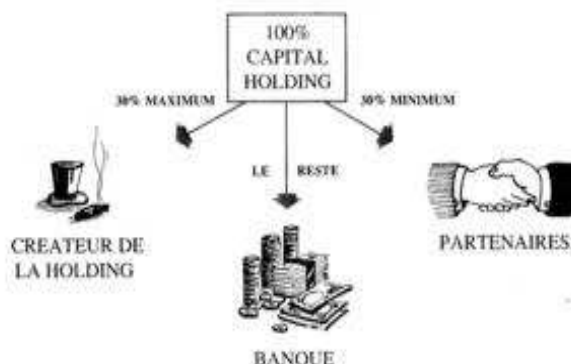
Vous êtes libre de négocier comme vous l'entendez la répartition de vos actions Holding parmi vos partenaires. Le prix auquel vous leur vendez

ces actions ne fait pas varier le cours.

Si la négociation n'aboutit pas, vous pouvez vous rétracter, mais vous perdez votre intervention.

4. La banque.

Elle est un partenaire privilégié de votre introduction en bourse. Vous pouvez lui vendre tout ou partie des parts de votre société Holding que vous n'avez pas vendues à vos partenaires financiers. Vous lui cédez ce que vous voulez, sachant que, à la fin de l'introduction en bourse, vous ne pouvez pas conserver plus de 30 % des parts de la société Holding. La banque vous paie ces actions cash, au cours d'émission. En outre, elle accorde une prime de 100 000 ECU aux joueurs qui lui vendent 50 % ou plus des parts de leur société Holding.



Les actions achetées par la banque sont conservées par elle et ne pourront par la suite être achetées par les joueurs que par une seule carte à la fois (10, 20 ou 30 %). En revanche, les O.P.A sur les sociétés Holding concernent la totalité des parts.

Les actions des sociétés qui entrent dans la composition de votre société Holding doivent être retirées de votre portefeuille et mises de côté. Elles restent sous votre contrôle, mais elles ne sont plus en circulation.

Seuls les joueurs dont la société Holding est déjà introduite en bourse peuvent se porter acquéreurs des actions de Holdings adverses (sauf dans le cas du tour de table où, bien sûr, tout le monde peut participer). C'est pourquoi il est essentiel de s'introduire en bourse le plus tôt possible.

PRISE DE PARTICIPATIONS

Dans la très grande majorité des cas, il sera impossible de réaliser votre objectif secret en comptant uniquement sur les actions de votre propre portefeuille. Il vous faudra prendre des participations dans les sociétés Holding adverses. En effet, les participations d'un joueur dans les sociétés Holding de ses adversaires lui confèrent des avantages déterminants :

☛ **L'actionnaire qui possède une minorité de blocage dans une société Holding introduite en bourse par un adversaire, c'est à dire au moins 40 % du capital, exerce un contrôle sur les actions regroupées dans cette Holding et peut les revendiquer pour ses dividendes.**

Exemple: FOX & PARTNERS est constituée de ELF et de CANON au complet. Paul-Henri Vernon, qui détient déjà LVMH et CLUB MED au travers de sa propre société Holding FINANCIERE VERNON, vient d'acquiescer les actions Holding lui permettant de détenir 40 % de FOX & PARTNERS. Grâce à cette minorité de blocage, il perçoit maintenant des dividendes sur CANON, et surtout, sur ELF, LVMH et CLUB MED, c'est à dire plus de 60 % des actions européennes, soit un dividende de 72 000 ECU.

☛ **Une société Holding est filialisée lorsqu'un adversaire en détient au moins 60 % des parts.** Il peut bien sûr tenir compte des actions chapeautées par la société Holding pour ses dividendes et, surtout, **il peut les prendre en compte pour la réalisation de son objectif secret.**

☛ **Un joueur contrôle toujours les actions chapeautées par la société Holding qu'il a lui-même introduite en bourse, pour ses dividendes et pour la réalisation de son objectif, sauf si la Holding a été filialisée par un adversaire, auquel cas il ne contrôle plus rien.**

VOTRE PARTICIPATION
DANS UNE HOLDING
ADVERSE.



PRISE EN COMPTE DES SOCIÉTÉS
CONTROLÉES PAR LA HOLDING
POUR :

VOS DIVIDENDES

VOTRE OBJECTIF

OBJECTIFS

★ Vous devez filialiser à 60% la société Holding introduite en bourse par votre voisin de droite.

★ Vous devez filialiser à 60% la société Holding introduite en bourse par votre voisin de gauche.

★ Vous devez contrôler la totalité des actions de 3 sociétés européennes et d'une société asiatique, directement dans votre portefeuille ou grâce à vos participations dans des sociétés Holding adverses.

★ Vous devez contrôler toutes les actions d'une même continent Europe, Amérique, ou Asie, directement dans votre portefeuille ou grâce à vos participations dans des sociétés Holding adverses.

★ Vous devez filialiser à 80% une société Holding introduite en bourse par l'adversaire de votre choix.

★ Vous devez détenir une minorité de blocage (40% des parts) dans 2 sociétés Holding introduites en bourse par vos adversaires.

★ Vous devez contrôler la totalité des actions de 3 sociétés américaines et d'une société européenne, directement dans votre portefeuille ou grâce à vos participations dans des sociétés Holding adverses.

★ Vous devez contrôler la totalité des actions de 3 sociétés asiatiques et d'une société américaine, directement dans votre portefeuille ou grâce à vos participations dans des sociétés Holding adverses.

★ Vous devez contrôler la totalité des actions de 5 sociétés au choix, directement dans votre portefeuille ou grâce à vos participations dans des sociétés Holding adverses.

Le point sur vos interventions

Constitue une intervention :

- prendre une position d'acheteur ou de vendeur sur les matières premières
- solder une position sur les matières premières
- faire une offre d'achat, de vente ou d'échange d'actions
- lancer une O.P.A.
- se porter candidat à l'introduction en bourse de sa propre Holding

Ne constitue pas une intervention :

- répondre à une offre d'achat, de vente ou d'échange d'actions
- réagir à une O.P.A. ou lancer une contre-O.P.A.
- lancer une carte KRACH ou suivre les indications d'une carte KRACH
- participer au tour de table financier pendant une introduction en bourse
- faire face à une menace de faillite

De notre correspondant à Hong Kong. L'INTRODUCTION WONG BROTHERS : MISSION ACCOMPLIE

Le cours d'émission de l'action WONG BROTHERS a été fixé à 29. La part de 10 % du capital de la Holding vaut donc en théorie 29 000 ECU, ce qui a paru contenter les milieux financiers de la colonie britannique.

De source sûre, on apprend que Henry Fox, le financier new-yorkais, et Gabriel la Conti, la bombe des affaires, se sont tous deux montrés très intéressés par les actions WONG BROTHERS. Henry Fox s'est déclaré prêt à déboursier 150 000 ECU pour trois parts de la société Holding, soit une participation de 30 %. Gabriella Conti, quant à elle, n'a jamais semblé en mesure de briguer plus de 20 % de WONG BROTHERS.

Grâce à une habile négociation, Wong Kai Lee est finalement parvenu à ne céder que 10 % à chacun d'entre eux au prix de 40 000 ECU, et 10 % pour 30 000 ECU à un troisième partenaire qui a préféré conserver l'anonymat.

Wong Kai Lee a donc réussi à placer auprès de ses partenaires les 30 % nécessaires. Il a sagement décidé de conserver 20 %. Les 50 % restant ont été vendus à la banque au cours d'émission, c'est à dire 29 000 X 5 = 145 000 ECU. En contrepartie de la cession de 50 % des parts, l'habile Wong a reçu de la banque une prime de 100 000 ECU.

Au total, son introduction en bourse lui a rapporté 40 000 + 40 000 + 30 000 + 145 000 + 100 000 = 355 000 ECU.

Et aucun des trois partenaires qui se partagent 30 % du capital n'est assez puissant pour espérer dicter sa loi.
Joli coup, M. Wong !

COMMUNIQUE

La COB nous informe que les pratiques suivantes sont contraires à la déontologie des affaires et, par conséquent, strictement interdites :

- vendre une partie de ses actions et défendre le reste contre une O.P.A.
- racheter les actions de sa propre société Holding dans le même tour de jeu que son introduction.



LE GRAND JEU DES AFFAIRES



DUJARDIN

VARIANTES

Pour raccourcir le temps du jeu :

- 30 % des actions d'une Holding suffisent pour percevoir des dividendes sur les sociétés qu'elle regroupe.
- 50 % des actions suffisent pour filialiser une Holding et donc contrôler les sociétés qui s'y trouvent.

VOTRE PARTICIPATION
DANS UNE HOLDING
ADVERSE.



PRISE EN COMPTE DES SOCIÉTÉS
CONTROLÉES PAR LA HOLDING
POUR :

VOS DIVIDENDES

VOTRE OBJECTIF

Pour multiplier les subtilités du jeu :

- Il est possible d'inclure dans un holding des sociétés contrôlées seulement à 60 ou 80 %.

Le cours d'émission se calcule comme suit :

$$\frac{\text{(somme des cours des sociétés contrôlées à 100 \%)} + 2}{\text{(somme des cours des sociétés contrôlées à 60 ou 80 \%)} + 4} = \text{cours d'émission}$$

- Augmentation de capital : il est possible d'intégrer à une Holding déjà constituée une société complète qui n'en faisait pas partie. Le cours de la Holding varie alors comme suit : nouveau cours = cours actuel + cours de la société intégrée divisé par 2