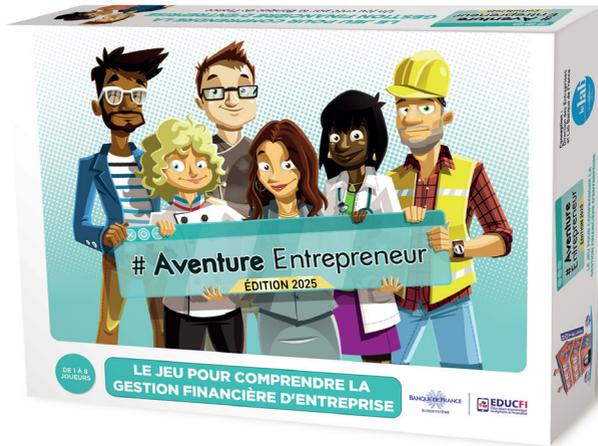


LA RÈGLE DU JEU



- 1 à 8 joueurs
- **Durée du jeu** : 2 h 30 environ
- Pour les élèves, étudiants, apprentis, porteurs de projet et entrepreneurs



Retrouvez ici les tutoriels relatifs à l'animation de ce jeu, en complément des formations dispensées par la Banque de France



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



RÈGLE DU JEU

MATÉRIEL

4 plateaux « Bilan et Compte de résultat »

218 cartes :

4 cartes « Entreprise »,

96 cartes « Décision »,

43 cartes « Client Particulier »,

23 cartes « Client TPE »,

19 cartes « Client Grand Compte »,

33 cartes « Événement »

4 « Aide de jeu »

24 pions : 12 pions verts, 12 pions rouges

120 jetons :

80 jetons avec « 1 » au recto
et « 2 » au verso

40 jetons avec « 5 » au recto
et « 10 » au verso

50 fiches de pilotage

1 règle du jeu

1 livret pédagogique

MOT AUX ANIMATEURS

Le jeu est à destination des élèves, étudiants, apprentis, porteurs de projet et entrepreneurs.

Il est indispensable de prévoir un rôle d'animateur pour profiter pleinement des apports pédagogiques de ce jeu. L'animateur doit avoir une bonne connaissance du jeu pour bien encadrer le déroulement de la partie.

Prenez contact avec la BANQUE DE FRANCE pour bénéficier gratuitement d'une formation.

BUT DU JEU

Le temps d'une partie, vivez la vie d'un entrepreneur : gérez votre force commerciale, réalisez des investissements, vivez des événements inattendus.

Un tour de jeu représente un trimestre. 4 tours représentent donc une année complète.

À la fin de l'année, votre objectif est de remettre à votre banquier un dossier avec des indicateurs financiers au beau fixe pour financer votre croissance.

Le gagnant est le joueur qui cumulera le plus grand nombre de points sur sa fiche de pilotage.

PRÉPARATION

1) Formez vos équipes de jeu

Le jeu se joue de 1 à 8 joueurs en regroupant autant que possible les participants par équipes de 2. Les 2 membres d'une même équipe sont alors considérés comme un seul joueur et coopèrent.

2) Installez le jeu

L'animateur dispose au centre de la table :

- séparément, les cartes « Décision », « Événement », « Client Particulier », « Client TPE » et « Client Grand Compte ». Chaque paquet doit être mélangé, puis posé face cachée.
- les 120 jetons qui serviront de monnaie tout au long du jeu.

L'animateur dispose devant chaque équipe (ou chaque joueur) :

- un plateau « Bilan et Compte de résultat »
- une « Aide de jeu »
- une carte « Entreprise » tirée au hasard
- une carte « Commercial Junior » (à prendre dans la pile des cartes « Décision »)
- une fiche de pilotage à plier en 3
- 3 pions verts et 3 pions rouges



Présentation du jeu
Centre de la table et plateau de jeu d'un joueur

3) Votre situation de départ

Entrepreneur depuis 3 ans, chaque joueur :

- Imagine un nom, une activité, un logo pour son entreprise avant de les porter dans l'encadré de sa fiche de pilotage.
- Lit la partie « Bilan » de sa carte « Entreprise », prend des jetons au centre de la table et les place sur son plateau à l'Actif et au Passif en fonction des indications portées sur cette carte.



- Place un pion rouge sur 0 dans la colonne « Charges » et un pion vert sur 0 dans la colonne « Produits » de son « Compte de résultat ».
- Remplit la ligne « Tour 0 » du tableau d'équilibre de sa fiche de pilotage en se référant à son plateau de jeu.

Les joueurs peuvent faire de la monnaie avec la réserve de jetons à tout moment.

À ce stade, tous les joueurs vérifient que :

- le total des « CHARGES » est égal à 0
- le total des « PRODUITS » est égal à 0
- le « RÉSULTAT NET » est égal à 0

et contrôlent l'équilibre de leur bilan : « ACTIF = PASSIF + (RN) ».

CONTRÔLEZ VOTRE ÉQUILIBRE À CHAQUE TOUR

	CHARGES (A)	PRODUITS (B)	RÉSULTAT NET (RN) = (B) - (A)	CONTRÔLE ÉQUILIBRE ACTIF = PASSIF + (RN)
TOUR 0	0	0	0	14 - 14 + 0 = 14
TOUR 1				
TOUR 2				
TOUR 3				
TOUR 4				

Si ACTIF > PASSIF + (RN), réduire la trésorerie et donc l'ACTIF du montant du déséquilibre.
Si ACTIF < PASSIF + (RN), augmenter les charges afin de réduire le RN et rétablir l'équilibre.

Plateau et fiche de pilotage d'un joueur à l'issue du Tour 0

Vous êtes bien ajustés ? Que la partie commence !

LE JEU

Une partie dure 4 tours, soit 4 trimestres.
Chaque tour se décompose en 4 étapes successives (rappelées sur les « Aide de jeu »).



I - DÉROULEMENT DU TOUR 1 (1^{ER} TRIMESTRE)

Après l'échauffement (tour 0), votre aide de jeu vous permet de piloter votre entreprise très facilement ! Mais attention, la vie d'une entreprise n'est pas un long fleuve tranquille.

ÉTAPE 1 : Je gère mes affaires : impact des cartes « Entreprise » (charges fixes), commerciaux et clients.

1) À chaque tour, payer les charges fixes indiquées au bas de la carte « Entreprise »

Les joueurs se réfèrent à la carte « Entreprise », opèrent +2 en charges et payent -2 en trésorerie.

Les symboles « -x » signifient qu'il faut enlever des jetons du plateau et les symboles « +x » signifient qu'il faut en ajouter. Pour les charges et les produits, le joueur fait simplement bouger ses pions rouges et verts.

“ Tous les joueurs en même temps. ”



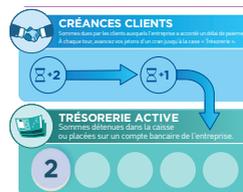
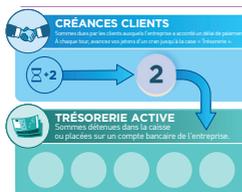
Vous devez payer à chaque tour les charges fixes : +2 en charges (pion rouge à avancer de 2), -2 en trésorerie (enlever 2 de votre poste « Trésorerie » du bilan).

2) Faire avancer les créances clients d'un cran et payer les dettes, si vous en avez

Exemples de joueurs qui ont des créances clients.

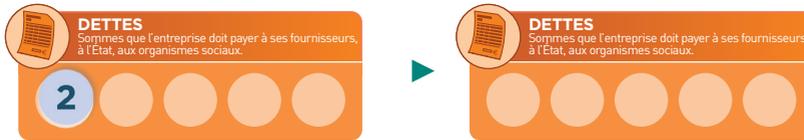


Les jetons sur la case $\Sigma+2$ sont déplacés sur la case $\Sigma+1$ (dans le sens de la flèche).



Les jetons sur la case $\Sigma+1$ sont déplacés sur le poste $\Sigma+2$ (dans le sens de la flèche).

Exemples de joueurs qui ont des dettes (sommes que l'entreprise doit payer à ses fournisseurs, à l'État, aux organismes sociaux).



Enlever les jetons du plateau situés dans le poste  du bilan.



Enlever autant de jetons du poste  que de dettes remboursées.
En cas de  insuffisante, utilisez le poste  **découvert** du bilan.

3) À chaque tour, payer TOUS les commerciaux

Les joueurs modifient les charges et la trésorerie sur leur plateau de jeu en fonction des coûts indiqués en haut de leurs cartes.

Au premier tour, ils payent +2 en charges et -2 en trésorerie pour leur « **Commercial Junior** ».

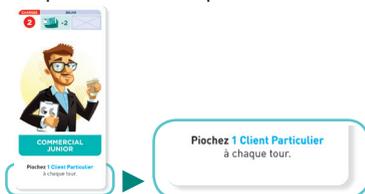


Par exemple : à chaque tour, un « **Commercial Junior** » coûte le prix indiqué en haut de la carte : +2 en charges (pion rouge à avancer de 2), -2 en trésorerie (enlever 2 du poste « **Trésorerie** » de votre bilan).

Les autres commerciaux (« **Directrice Commerciale** » et « **Commercial Senior** ») fonctionnent selon le même principe.

4) À chaque tour, piocher les cartes « Client » apportées par tous vos commerciaux en suivant les indications sur la carte

Vos commerciaux vous rapportent des clients. Piochez ces cartes dans les piles correspondantes (Client Particulier, Client TPE, Client Grand Compte) et posez-les près de votre plateau face visible.



Par exemple : au « **Tour 1** », chaque commercial junior permet de piocher immédiatement une carte « **Client Particulier** ».

5) Appliquer les effets indiqués au bas des cartes « Décision » détenues, hormis les cartes commerciales

Les cartes « **Décision** » sont décrites au paragraphe **ÉTAPE 2** (voir plus loin).

6) À chaque tour, enregistrer les ventes

Les joueurs enregistrent les ventes réalisées auprès de TOUS leurs clients : ils modifient leur plateau en augmentant leurs produits et leur trésorerie et/ou leurs créances clients (Clients TPE et Clients Grand Compte).



Une carte « Client Particulier » vous rapporte +1 en produits (pion vert à avancer d'une case) et +1 en trésorerie (rajoutez un jeton 1 sur le poste « Trésorerie »).

“ Chacun son tour. ”

ÉTAPE 2 : Cartes « Décision » - J'investis, je me développe, je recrute

L'animateur propose 3 cartes « Décision » et les pose face visible devant l'équipe de son choix. Il veille à la fois à la diversité et à la cohérence des cartes proposées ainsi qu'à l'équité de traitement entre les équipes. Il procède de même pour la deuxième équipe et ainsi de suite.

1) Chacun leur tour, les joueurs peuvent en choisir une ou aucune de ces 3 cartes.

- Si le premier joueur achète une carte, celle-ci est remplacée par une nouvelle carte tirée de la pioche afin que le joueur suivant puisse choisir parmi 3 cartes « Décision ».
- S'il n'en achète pas, le joueur suivant peut choisir parmi ces 3 mêmes cartes.

2) En cas d'achat, le joueur paie le coût indiqué sur le haut de la carte et en applique immédiatement les effets. (voir exemple ci-dessous)



Exemple « Site Internet » :

Coût : 4 en « Emprunts », 3 en « Immobilisations », et +1 en « Charges ».

Effet : la carte « Site Internet » permet au joueur de piocher une carte « Client Particulier » qui lui rapporte immédiatement des produits et de la trésorerie.

Sauf mention contraire sur la carte elle-même, les cartes « Décision » sont conservées par les joueurs et posées à côté de leur plateau de jeu car leurs effets perdurent les tours suivants. Il en est de même pour les cartes « Client ».

Si vous n'avez pas assez de trésorerie, vous devez faire appel au découvert :

- Si vous devez effectuer un règlement et que vous n'avez plus de trésorerie, ajoutez le montant à payer sur la case découvert.
- À l'inverse, si vous gagnez 1 en trésorerie et que vous êtes à découvert, commencez par diminuer de 1 votre découvert.

ÉTAPE 3 : Cartes « Événement » - Que va-t-il m'arriver ?

L'animateur propose au joueur l'un après l'autre, de piocher une carte « **Événement** ». Le joueur la lit à voix haute et en applique les effets immédiatement.

Ensuite, les cartes tirées et utilisées sont écartées du paquet « **Événement** ».

Note : les cartes « Événement JOKER » vous permettent de créer vos propres événements. Certaines cartes "Événement" peuvent impacter d'autres joueurs que celui qui a tiré la carte.

" Chacun son tour. "

ÉTAPE 4 : Bilan trimestriel - Je fais le point

Simultanément, tous les joueurs :

- vérifient leur découvert.

Si un découvert dépasse 2, le joueur aggrave son découvert de 1 (il passe donc de 3 à 4 par exemple) et augmente ses charges d'autant. En effet, le coût d'un découvert correspond à une charge financière.

- renseignent la ligne de contrôle d'équilibre correspondant au tour joué. Pour cela, chaque joueur annote le montant des charges dans la colonne **(A)**, le montant des produits dans la colonne **(B)** puis calcule son résultat net : **(RN) = produits (B) - charges (A)**.

- contrôlent l'équilibre de leur bilan : **ACTIF = PASSIF + (RN)**.

Dans une situation de déséquilibre, l'animateur aide le joueur à rétablir l'équilibre de ses comptes, grâce à une opération minimaliste, tout en la pénalisant pour cette erreur. Deux cas de figures sont possibles :

- Si **ACTIF > PASSIF + (RN)**, il convient de réduire la trésorerie et donc l'**ACTIF** du montant du déséquilibre.
- Si **ACTIF < PASSIF + (RN)**, il faut alors augmenter les charges afin de réduire le **Résultat Net (RN)**.

L'animateur s'assure ainsi que les comptes de tous les joueurs sont à nouveau équilibrés.

Exemple

CONTRÔLEZ VOTRE ÉQUILIBRE À CHAQUE TOUR					
	CHARGES	PRODUITS	RÉSULTAT NET	CONTRÔLE ÉQUILIBRE	
	(A)	(B)	(RN) = (B) - (A)	ACTIF = PASSIF + (RN)	
TOUR 0	0	0	0	14	14 + 0 = 14
TOUR 1	9	3	-6	14	14 + (-6) = 10
TOUR 2				10	10
TOUR 3					
TOUR 4					

Ici, il faut réduire la trésorerie et donc l'ACTIF du bilan de 2 pour rétablir l'équilibre.

SI ACTIF > PASSIF + (RN), réduire la trésorerie et donc l'ACTIF du montant du déséquilibre.
SI ACTIF < PASSIF + (RN), augmenter les charges afin de réduire le RN et rétablir l'équilibre.

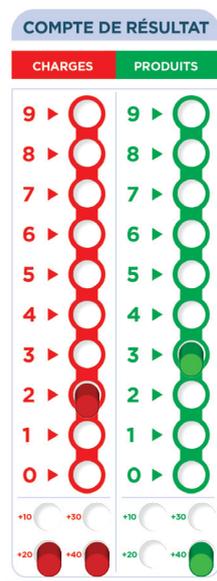
Le joueur doit perdre 2 en trésorerie (à l'actif)
pour rétablir l'équilibre $ACTIF = PASSIF + (RN)$.



II - TOURS SUIVANTS : 2^{ÈME}, 3^{ÈME} ET 4^{ÈME} TRIMESTRES

Consultez votre aide de jeu pour respecter les 4 étapes des 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} tours.

Astuce : au-delà de 9 en « Charges » ou en « Produits », les joueurs utiliseront le 2^{ème} pion sur « +10 », puis « +20 »... et le 3^{ème} pour dépasser 49.



Exemple de charges à 62 et de produits à 43

Cas particulier : Si une des pioches cartes « Client » est épuisée, les joueurs peuvent choisir une carte « Client » de leur choix dans une autre pioche (« **Client Particulier** » par exemple).

III - FIN DU JEU : MON BILAN ET MES RATIOS FINANCIERS EN FIN D'ANNÉE

À la fin du « **Tour 4** », les joueurs remplissent l'intérieur de leur fiche de pilotage à partir de leur plateau de jeu et entourent les scores correspondants.

MON ACTIVITÉ EST-ELLE PROFITABLE ?

Résultat net / chiffre d'affaires* x 100 =

3 %

Supérieur à 5 % : Bravo ! +2

Entre 0 et 5 % : C'est un bon début ! +1

Inférieur à 0 : Attention !

* Total des produits pour le jeu.

Le joueur gagne 1 point.

Dans l'exemple, le taux de rentabilité net est égal à 3 %.

Puis, chacun additionne ses points et se compare à ses adversaires.

Tableau des performances :

POINTS	Entre 0 et 5	Entre 6 et 10	Entre 11 et 15	Entre 16 et 20
	Revoyez votre stratégie financière et vous ferez mieux la prochaine fois.	Vous êtes sur la bonne voie ! Poursuivez, et vos efforts porteront leurs fruits.	Bravo, vous savez gérer votre entreprise !	Félicitations, vos affaires sont florissantes !

VOUS SOUHAITEZ POURSUIVRE L'AVENTURE UNE ANNÉE DE PLUS ?

REPARTEZ POUR 4 TOURS :

- Remettez vos charges et produits à zéro.
- Conservez vos jetons à l'identique au niveau du bilan.
- **Attention** : en début de nouvelle année, rajoutez, aux capitaux propres de votre plateau, le bénéfice (en plus) ou la perte (en moins) constatée dans la fiche de pilotage de l'année précédente.
- Conservez toutes vos cartes à côté de votre plateau de jeu.

Vous pouvez consulter le livret pédagogique pour bien comprendre le lien entre ce jeu et les grands principes de la gestion financière.





Mes questions d'entrepreneur

Le portail national de l'éducation économique, budgétaire et financière pour les entrepreneurs

