

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





INVESTOR®

I. EXPLICATIONS PRELIMINAIRES

Un résumé du règlement est repris séparément.

1. DESCRIPTION DU TABLEAU "INVESTOR"®

Le tableau du jeu se compose d'un polygone symbolisant la roue du temps, constitué de 28 cases dont 24 représentent des placements possibles. Chacune de ces cases comprend 4 parties:

- 1) un dessin symbolisant le placement.
- 2) la dénomination du placement située sur un fond de couleur indiquant la nature de l'investissement (action, obligation, or, obligation convertible, dépôt à terme, option, immeuble).
- 3) une zone indiquant la *valeur initiale* du placement qui est susceptible d'évoluer en cours de jeu en fonction de scénarios que l'on prélève. Cinq types de scénarios peuvent être tirés:
 - un scénario "CONJONCTURE"
 - un scénario "COMMUNIQUE"
 - un scénario "OBLI-IMMO"
 - un scénario "BONNE FORTUNE"
 - un scénario "FATALITE".

Le règlement décrit les circonstances dans lesquelles ces scénarios sont tirés.

- 4) une zone décrivant le *revenu initial* du placement. Le revenu perçu par l'investisseur est mentionné dans cette zone ainsi que le pourcentage de ce revenu par rapport à la valeur de départ. Du fait que certains scénarios peuvent conduire à des fluctuations de valeur des placements et de leur revenu, le pourcentage indiqué n'est exact qu'avant de telles modifications.

2. DESCRIPTION DES DIFFERENTS PLACEMENTS

Chaque joueur a la possibilité d'investir en acquérant:

a) des actions

- en ce faisant, l'investisseur devient actionnaire de l'entreprise et à ce titre, participe entièrement aux aléas de la société. Si les affaires sont bonnes, il en bénéficiera sous la forme d'une hausse du dividende, c'est-à-dire du revenu, ou à la suite d'une hausse de cours de l'action. Si par contre les affaires se détériorent, le dividende sera diminué voire supprimé; quant à son capital, il risque d'être mis en péril par une chute de valeur de l'action;
- plusieurs éléments peuvent influencer le cours des actions: certains sont propres à l'entreprise elle-même (c'est ainsi que la découverte d'un nouveau produit se traduira généralement par la hausse du cours de l'action); d'autres sont communs

à l'ensemble de l'économie (une augmentation des impôts sera ressentie négativement par toutes les actions). Les facteurs propres à l'entreprise apparaîtront dans les scénarios "COMMUNIQUE" tandis que les facteurs de marché, communs à toutes les actions, figureront dans les scénarios "CONJONCTURE";

- l'investisseur se voit proposer 8 actions différentes :

• 4 actions américaines :

Colorado Bank (secteur bancaire),

Computer Company (secteur informatique),

Modern Stores (secteur des grands magasins) et

Pharma USA (secteur pharmaceutique)

• 4 actions européennes :

Nationale Versicherungen (secteur des assurances),

Compagnie Universelle (société holding détenant des participations dans d'autres sociétés, appelées filiales),

Promimo (secteur immobilier)

et

Petrolor (secteur énergétique);

- si le rendement initial des actions est apparemment inférieur à celui des obligations, dans le long terme, les scénarios provoqueront davantage de plus-values chez les premières que chez les secondes;

- les actions sont représentées par des cases rouges.

b) des obligations

- en achetant une obligation, l'investisseur devient créancier de la société ou de l'organisme qui l'a émise. L'obligation est traditionnellement considérée comme un placement sûr car à moins d'une faillite du débiteur, son détenteur reçoit un revenu annuel fixe et à l'échéance, il récupérera la totalité de son capital;

- toutefois, la valeur de l'obligation peut se modifier en cours de période en fonction notamment de l'évolution des taux d'intérêt : si les taux du marché s'élèvent à 10%, les détenteurs d'une obligation émise à 9% désireront la vendre pour acheter les nouvelles obligations donnant du 10%. Le cours de l'obligation à 9% descendra donc en deçà de sa valeur de départ;

- l'investisseur a le choix entre 2 obligations américaines (*American Investment Bank* et *City of Washington*) et 2 obligations européennes (*Euro-Express* et *Internationale Vervoer*);

- les obligations sont représentées par des cases vert foncé.

c) des obligations convertibles

- ce placement se situe à mi-chemin entre l'action et l'obligation. Il possède certaines caractéristiques de l'obligation du fait que l'intérêt annuel est fixé au départ et qu'à l'échéance, le capital sera restitué à l'investisseur. Mais comme l'obligation convertible peut être convertie en action, on comprend aisément que toute hausse de l'action se répercutera au niveau du cours de l'obligation convertible. Celle-ci crée donc des possibilités de plus-values, parfois appréciables. De ce fait, le taux d'intérêt offert sur les obligations convertibles sera généralement inférieur à celui offert sur les obligations ordinaires;

- deux obligations convertibles sont présentées ici : *Electro* (secteur de l'électricité) et *Robotica* (secteur de la robotique) ;
- les obligations convertibles sont représentées par des cases oranges.

d) des options

- ce placement, extrêmement risqué parce qu'on peut y perdre tout son capital, permet dans certaines circonstances de gagner plusieurs fois sa mise ;
- trois options sont offertes : *Biotechnix* (secteur de haute technologie), *Aluminium Europa* (matières premières) et *Diamond Mining* (mine de diamant) ;
- les options sont représentées par des cases mauves.

e) des immeubles

- cette forme de placement offre une excellente protection contre l'inflation dans la mesure où les loyers sont indexés et où, dans le long terme, la valeur du capital s'accroît plus ou moins parallèlement à la hausse des prix. Les placements immobiliers n'ont cependant pas que des avantages : les dépenses d'entretien peuvent être élevées ; l'appétit du fisc est parfois vorace ; la vente de tels placements requiert du temps... ;
- quatre placements immobiliers sont proposés à l'investisseur : deux aux Etats-Unis (un appartement 5th Avenue à *New York*, une maison Golden Gate Avenue à *San Francisco*) et deux en Europe (un appartement Avenue de Tervueren à *Bruxelles* et une maison Rue de Rivoli à *Paris*) ;
- les immeubles sont représentés par des cases bleues.

f) de l'or

- bien qu'il ne confère aucun revenu à son détenteur, le lingot d'or possède un attrait particulier du fait qu'il symbolise la sécurité en cas de guerre ou de forte inflation. L'or a acquis la réputation de se maintenir alors que plus rien ne va et que les autres placements sont en chute libre. C'est la raison pour laquelle certains investisseurs désirent diversifier leur patrimoine en achetant de l'or : l'or est une assurance contre la peur.
- le lingot d'or est représenté par une case de couleur jaune.

g) des dépôts à terme d'un an

- l'investisseur peut préférer ne pas investir dans les placements précédents et choisir un dépôt à un an. Une telle décision permet d'éviter tout risque, mais en contrepartie, la rentabilité d'un tel investissement sera généralement inférieure à celle des placements à long terme ;
- deux cases offrent à l'investisseur un dépôt à terme d'un an (cases vert clair).

Certains placements peuvent ainsi être effectués aux Etats-Unis. A côté du risque propre à chacun de ces placements s'ajoute pour l'investisseur un risque de change dans la mesure où, à la suite d'une dévaluation du dollar par rapport à l'ECU, la contre-valeur en ECU d'un placement en dollars peut diminuer. L'inverse est toutefois également vrai.

3. LE MATERIEL DU JEU

- Un tableau assorti d'un polygone de 28 cases.
- 2 dés et 6 pions destinés à positionner chaque joueur sur le polygone.
- Des jetons rouges et verts qui doivent indiquer les variations que subissent les valeurs et revenus initiaux des différents placements.
- 168 titres de propriété relatifs aux placements offerts.
- Des billets de banque (coupures de 100.000, 50.000, 10.000, 5.000, 1.000, 500 et 100 ECU).
- 30 jetons bleus servant de compte-tours. Si le nombre de jetons à remettre à l'ensemble des joueurs excède 30, les jetons seront donnés à chaque participant en 2 ou plusieurs fois : lorsque le joueur restituera au MARCHE son dernier jeton, le MARCHE lui rendra un nombre de jetons égal à la différence entre le nombre de tours de roue convenu et le nombre de jetons qu'il a déjà reçus.
- Des fiches décrivant les scénarios qui seront tirés en cours de partie. Ces fiches doivent être placées en 5 paquets suivant leur couleur, celle-ci dépendant de la nature des scénarios (conjoncture, communiqué, obli-immo, bonne fortune et fatalité).

4. PREPARATION

Un des joueurs représentera le MARCHE : il exécutera toutes les opérations d'achat et de vente des participants et versera à chacun d'eux les revenus annuels. Il veillera à l'application correcte des règles du jeu et exercera un rôle d'arbitre en cas de conflit entre joueurs.

Il peut soit s'occuper exclusivement de cette tâche soit l'accomplir tout en jouant. Il s'agit cependant d'une tâche absorbante.

5. DIVERS

- a) La rédaction des scénarios est une chose très délicate dans la mesure où deux exigences contradictoires doivent être satisfaites. Si l'explication de la réalité est complexe et se résume difficilement en peu de mots, nous avons néanmoins dû nous résoudre à être concis. Il est donc normal que les financiers remarquent certains raccourcis de raisonnement ayant pour effet de simplifier la vérité à un point qu'ils jugeront parfois extrême. Cette simplification se constate notamment dans le fait que chaque scénario isole un facteur alors que les variations de cours sont fréquemment la résultante d'une multitude de facteurs.
- b) Toute suggestion ou réclamation est à adresser à :

Fondation Roi Baudouin
Rue Brederode 21
B-1000 Bruxelles

II. REGLEMENT DU JEU

A. GENERALITES

Art. 1 :

Avant de débiter, les participants s'accordent sur la *durée du jeu*. Celle-ci est fixée soit en temps, par exemple 2 heures, soit en nombre d'années, c'est-à-dire de tours de roue, chaque tour de roue correspondant à l'écoulement d'une année. Une durée de 5 à 10 ans est suggérée suivant le nombre de joueurs et le temps disponible (5 tours à 5 joueurs prennent quelque 2 heures). Si la durée du jeu est fixée en nombre de tours, il est remis à chaque participant autant de jetons bleus que de tours à parcourir.

Art. 2 :

Chaque joueur reçoit au départ un *capital de 500.000 ECU* composé de la façon suivante : 3 billets de 100.000 ECU et de 50.000 ECU, 4 de 10.000 ECU, 1 de 5.000 ECU et 5 de 1.000 ECU. Le reste des billets va au participant ayant accepté de représenter le MARCHE mais constitue un patrimoine distinct de son patrimoine personnel au cas où il décide de prendre part au jeu.

Art. 3 :

Chaque joueur jette ensuite les dés ; celui ayant obtenu le chiffre le plus élevé commence le jeu en positionnant son pion sur la case de départ "Bonne Année". Il lance alors les dés et avance d'un nombre de cases égal à la somme des deux dés. S'il obtient un double, il peut rejouer une seconde fois. Chaque participant fait de même en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Tout joueur a la *faculté* d'avancer d'un nombre de cases égal à deux fois la somme des dés. S'il opte pour cette possibilité, il devra payer au MARCHE un droit correspondant à la somme des dés multipliée par 1.000 ECU.

Art. 4 :

Dès qu'un joueur franchit la case "Bonne Année", il remet un jeton bleu au MARCHE qui, à cette occasion, lui verse 20.000 ECU. Le nombre de jetons qui lui reste en mains indique, par différence avec ceux qu'il a reçus en début de partie, le nombre de tours déjà parcourus.

B. ACHATS ET VENTES ; PERCEPTION DES REVENUS

Art. 5 :

Tout joueur s'arrêtant sur une case est libre d'*acquérir* le placement qui y correspond. Un maximum de 2 titres de propriété peut être acheté à chaque lancement de dés. Comme il existe plusieurs titres de propriété par placement (10 pour les actions, ...), un même placement peut être acquis par plusieurs joueurs.

Les titres de propriété sont remis par le MARCHE contre paiement. Chaque joueur est tenu d'exhiber ses titres de propriété aux autres participants.

Art. 6 :

Les joueurs peuvent *vendre* leurs avoirs au MARCHE à la valeur du moment lorsque c'est à leur tour de jouer. Les joueurs peuvent se vendre mutuellement leurs titres de

propriété à n'importe quel moment à un prix convenu entre eux.

Art. 7:

Lorsqu'un joueur a investi dans un certain placement autre qu'un dépôt à terme, il peut réclamer de tout participant atterrissant sur la case de ce placement, un *droit de séjour* s'élevant à 1.000 ECU par titre de propriété qu'il possède.

Art. 8:

Les *revenus* annuels de placements sont payés par le MARCHE à tout joueur possédant un titre de propriété qui soit, survole la case relative à ce placement, soit y atterrit. Les cases ainsi que les titres de propriété ont été numérotés de sorte qu'à chaque coup, il suffise d'avoir à l'esprit les numéros de la case de départ et d'arrivée pour ne pas oublier les revenus auxquels on a droit. Les revenus non réclamés à ce moment sont irrémédiablement perdus pour l'investisseur. Les revenus sont arrondis à la centaine supérieure.

Art. 9:

Si un joueur néglige de revendiquer ses revenus annuels de placements, tout adversaire qui le constate peut, dès que les dés ont été à nouveau jetés, crier "*INVESTOR*". Les revenus en question lui seront alors payés par le MARCHE à concurrence de la moitié.

Au surplus, il acquiert le droit de racheter à ce joueur distrait et à leur valeur initiale les titres de propriété dont les revenus n'ont pas été réclamés.

Art. 10:

Lorsqu'un joueur détient *4 titres de propriété* d'une même action, les dividendes de cette action lui sont payés avec une majoration de 25%.

Lorsqu'il détient une *participation majoritaire* dans une société, c'est-à-dire qu'il possède au moins 6 titres de propriété d'une même action, le dividende lui est payé deux fois.

Art. 11:

Toute transaction d'achat ou de vente conclue avec le MARCHE s'effectue à la valeur du placement à ce moment, c'est-à-dire en tenant compte des hausses ou des baisses intervenues en cours de jeu.

De façon analogue, les opérations portant sur les placements américains se réalisent en ECU sur base du taux de change dollar-ECU à ce moment. Il en va de même pour le paiement des revenus. C'est ainsi que si le dollar monte de 10% par rapport à l'ECU, les placements en dollars vaudront 10% de plus en ECU et les revenus seront également majorés de 10%.

Le cours de départ est de 1 dollar pour 1 ECU mais il est susceptible de varier pendant le jeu. Toutefois, si les participants estiment que les variations du taux de change conduisent à des calculs trop compliqués, ils peuvent convenir à l'avance de ne pas en tenir compte de sorte que le dollar conservera la même valeur en ECU tout au long du jeu.

C. CASES PARTICULIERES

Art. 12:

Tout joueur arrivant sur une case *Dépôt à terme* peut placer la somme qu'il désire pendant un an auprès du MARCHE. Un titre de propriété lui sera remis sur lequel le joueur représentant le MARCHE inscrira le montant placé ainsi que le taux. Celui-ci est déterminé par le lancement de deux dés: il correspond à la somme des deux chiffres obtenus. Si le taux est jugé peu attrayant par le joueur, il est libre de s'abstenir. Le capital majoré des intérêts lui sera remboursé lorsqu'il franchira la même case l'année suivante.

Art. 13:

L'investisseur qui atterrit sur une des trois cases *Biotechnix, Aluminium Europa et Diamond Mining* a la faculté d'effectuer un placement risqué en achetant un maximum de 2 options au prix unitaire de 20.000 ECU. L'option donne au joueur tombant au cours des 2 années suivantes sur la même case ou sur une des deux cases adjacentes, le droit de jeter un dé:

- s'il obtient 5 ou 6: le joueur triple sa mise et l'option vaut 60.000 ECU qui lui sont versés par le MARCHE;
- s'il obtient 3 ou 4: le joueur double sa mise car l'option vaut 40.000 ECU;
- s'il obtient 1 ou 2: l'option ne vaut plus que 10.000 ECU.

L'option peut être conservée en portefeuille pendant deux ans, après quoi elle perd toute valeur et doit être retournée au MARCHE. Quiconque retombe par après sur la même case peut racheter l'option.

La possibilité de payer pour avancer plus vite (art. 3) ne peut être utilisée par le détenteur d'une option pour arriver sur la case option ou sur une des deux cases adjacentes. Les options ne peuvent être revendues au MARCHE ni aux autres joueurs.

D. TIRAGE AU SORT DES SCENARIOS

Art. 14:

Tout joueur tombant sur une des 4 cases surmontées de la mention "COMMUNIQUE" tire une carte dans le paquet des scénarios "COMMUNIQUE". Ces scénarios affectent le cours des actions ou leur dividende. Il en va de même quand un participant arrive sur une des 4 cases surmontées de la mention "OBLI-IMMO". Le scénario tiré du paquet "OBLI-IMMO" affectera la valeur des placements en immeubles et obligations. Dans ces deux cas, le scénario sélectionné s'impose à tous les joueurs.

Le joueur est libre de procéder à une opération d'achat ou de vente avant de tirer le scénario. S'il préfère tirer le scénario en premier lieu, les transactions se feront sur base des nouvelles valeurs des placements.

Art. 15:

Les scénarios tirés conduisent à des modifications de valeur des placements ou à une variation du revenu auquel ceux-ci donnent droit. Toute hausse se traduit par la pose d'un jeton vert dans la case du placement concerné, plus précisément dans la partie VALEUR INITIALE de cette case si la hausse affecte la valeur du capital, dans sa partie REVENU si cette hausse ne concerne que le revenu. Toute baisse donne lieu à la pose d'un jeton rouge suivant les mêmes principes. Les jetons indiquent des variations de 10%, 20% ou 50% suivant leur taille: les plus petits jetons correspondent à une variation de 10%, les plus grands à une variation de 50%.

Exemple: une hausse du dividende de Petrolor de 20% le fera passer de 2.500 ECU à 3.000 ECU.

Art. 16:

Plusieurs scénarios peuvent affecter successivement le même placement, soit qu'un même scénario soit tiré plusieurs fois, soit qu'un autre scénario agisse également sur le placement considéré. Dans ce cas, les variations doivent être *cumulées*:

exemple 1: une hausse de 50% d'une action faisant suite à une baisse de 20% équivaut à une hausse de 30% par rapport à la valeur initiale du placement.

exemple 2: une baisse de 20% de l'immeuble de New York jointe à une hausse du dollar de 10% par rapport à l'ECU signifie une baisse de 10% de la valeur de cette immeuble en ECU.

Cette hausse du dollar se sera traduite par la pose d'un jeton vert dans la case 1 \$ = 1 ECU.

Un simple examen des jetons situés dans les cases permet donc de se souvenir instantanément de la valeur actuelle de chaque placement.

Art. 17:

Quiconque atterrit sur les cases "BONNE FORTUNE" ou "FATALITE" suivra scrupuleusement les instructions associées au scénario tiré au sort par prélèvement d'une carte dans le paquet adéquat.

La possibilité de payer pour avancer plus vite (art. 3) ne peut pas être utilisée pour échapper à la case "FATALITE".

Art. 18:

Lorsqu'un joueur franchit la case "Bonne Année", il prélève une carte dans le paquet des scénarios "CONJONCTURE".

La conclusion du scénario, qui s'impose à tous les joueurs, provoque des variations de valeur des placements se traduisant par la pose de jetons rouges ou verts dans les cases.

Art. 19:

Les joueurs pressés ou rebutés par la difficulté de certains scénarios peuvent se contenter de lire la conclusion du scénario sans s'attarder aux causes et circonstances qui l'ont provoquée.

E. FIN DU JEU

Art. 20:

Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a franchi le nombre de tours de roue fixé ou lorsque le temps imparti s'est écoulé. Les autres participants peuvent néanmoins jouer encore une fois s'ils ont joué une fois moins que le premier.

Art. 21:

Chacun procédera alors à l'inventaire de ses avoirs et les valorisera en fonction de la valeur de chaque placement à ce moment, étant entendu que les options seront reprises à leur valeur initiale. Le gagnant est celui qui aura le mieux géré le patrimoine qui lui a été confié au début du jeu.

Une personne peut également jouer seule à INVESTOR®. L'objectif est alors sur un nombre déterminé d'années, d'obtenir la meilleure rentabilité des capitaux placés et de battre son record précédent.

F. VARIANTES

a) Variantes simples

Art. 2 bis :

En vue d'*accélérer* le jeu, les joueurs peuvent convenir de *donner 2 actions* à chacun d'entre eux, avant de débiter la partie. Ces 2 actions seront soit choisies librement par chacun (celui qui commence la partie a le privilège de choisir en premier lieu); soit tirées au sort (le MARCHE constitue alors un paquet avec les 8 titres de propriété correspondant aux actions et chacun prélève une carte).

Art. 3 bis :

Chaque joueur dispose d'un *joker* qui lui donne le droit, une seule fois en cours de jeu, d'avancer ou de reculer d'une case par rapport à ce que lui indique la somme des dés.

Art. 5 bis :

Si un joueur atterrissant sur une case n'achète *aucun* des 2 titres de propriété qu'il est en droit d'acquérir, ce droit passe au joueur placé à sa gauche. Si celui-ci ne fait pas usage de cette possibilité, le droit se transmet à son voisin de gauche et ainsi de suite.

Art. 5 ter :

Tout joueur ayant vendu un titre de propriété peut le racheter ultérieurement à sa nouvelle valeur à condition de tomber sur une case de même couleur.

b) Variantes pour joueurs chevronnés

Art. 5 quater :

Tout joueur franchissant la case "Bonne Année" peut procéder à une opération d'*achat ou de vente à terme* portant sur un maximum de 5 titres d'une même *action*. A cet effet, il remet au MARCHE une somme de 1.000 ECU par titre acheté ou vendu à terme, ainsi qu'un papier sur lequel il indique :

- la dénomination et le nombre d'actions qu'il déclare acheter ou vendre ;
- la valeur actuelle en ECU de l'action à ce moment.

L'opération se *clôture* un an après, c'est-à-dire au prochain franchissement par le joueur de la case "Bonne Année". Les comptes se règlent de la façon suivante :

- si l's'est porté *acheteur* de 3 PETROLOR à 50.000 ECU et qu'au tour suivant, l'action vaut 70.000 ECU, le MARCHE lui verse $(70.000 - 50.000) \times 3 = 60.000$ ECU ;
- si, par contre, il s'est porté *vendeur* de 2 actions PHARMA USA lorsque celles-ci valaient 60.000 ECU et que suite à une hausse du dollar ou de l'action, cette dernière atteint 90.000 ECU, il devra payer au MARCHE $(90.000 - 60.000) \times 2 = 60.000$ ECU.

La livraison des titres n'est jamais effectuée de sorte qu'une opération à terme peut concerner une action dont les 10 titres ont déjà été acquis par les joueurs.

Si le joueur n'est pas satisfait du résultat obtenu, il peut *reporter* sa position pour une nouvelle année à condition de verser à nouveau au MARCHE 1.000 ECU par

titre acheté ou vendu à terme. Dans ce cas, les comptes ne seront établis que l'année suivante.

Si le jeu se termine avant que ces comptes ne soient établis, il est tenu compte, lors de l'inventaire des avoirs de chaque joueur, des bénéfices ou des pertes découlant des opérations à terme effectuées.

Les joueurs peuvent convenir d'autoriser les opérations à terme pour les *immeubles*. L'opération pourra porter sur un maximum de 5 immeubles du même type. Le joueur qui y procède paiera au MARCHE une somme de 2.000 ECU par immeuble acheté ou vendu à terme.

Art. 11 bis :

Chaque joueur peut *prêter* à un autre une certaine somme pour une durée et à un taux convenus à l'avance. L'intérêt est versé chaque année lorsque le prêteur franchit à nouveau la case sur laquelle il se trouvait au moment où le prêt a été conclu.

Art. 13 bis :

L'investisseur tombant sur une des 3 cases option peut soit acheter une option - l'article 13 trouve alors application - soit *vendre une option*. Dans ce dernier cas, il reçoit du MARCHE 20.000 ECU par option vendue (2 au maximum). Toutefois, si au cours des 2 années suivantes, il atterrit sur la même case option ou sur une des 2 cases adjacentes, il doit lancer un dé :

- s'il obtient 5 ou 6, il ne restitue que 10.000 ECU au MARCHE
- s'il obtient 3 ou 4, il restitue les 20.000 ECU au MARCHE
- s'il obtient 1 ou 2, il paie 40.000 ECU au MARCHE.

Art. 14 bis :

En vue de donner aux joueurs des indications quant à l'évolution probable de la valeur des placements et de permettre ainsi à chaque participant d'adapter sa stratégie d'investissement en conséquence, le MARCHE peut, pour chacune des 3 catégories de scénarios "CONJONCTURE, COMMUNIQUE et OBLI-IMMO", constituer un paquet d'une douzaine de cartes dans lesquelles les scénarios de la partie seront tirés au sort par priorité. Chaque joueur peut prendre connaissance pendant une minute de chacun de ces 3 paquets avant de les rendre au MARCHE. Celui-ci mélange les cartes avant que la partie ne débute.

INVESTOR® : Résumé des règles

1. **Origine du jeu :** Ce jeu, qui a été conçu à l'occasion des 25 ans de mariage du Roi Baudouin et de la Reine Fabiola, est une manifestation de solidarité à l'égard des plus démunis dans la mesure où les bénéfices liés à la commercialisation du jeu seront versés à des organismes encourageant les plus défavorisés.
2. **Principe :** Dans le cadre de ce jeu auquel peuvent participer de 1 à 6 personnes, chaque joueur se voit confier un capital de 500.000 ECU qu'il est chargé de gérer au mieux sur une certaine période en effectuant des placements en Europe ou aux Etats-Unis.
3. **Description du tableau de jeu :**
 - Le polygone comprend 28 cases dont 24 correspondant à des placements. La couleur des cases indique la nature du placement (rouge = action ; bleu = immobilier ; vert foncé = obligation ; vert clair = dépôt à terme ; jaune = or ; mauve = option ; orange = obligation convertible). Une brève explication de ces placements se trouve dans la notice annexée ;
 - Ces 24 cases sont divisées en 4 parties : outre le dessin illustrant le placement et la dénomination de celui-ci, apparaissent son prix et le revenu qu'il produit ; ces 2 éléments peuvent varier en cours de jeu en fonction des scénarios tirés au sort (voir ci-dessous).

4. Règles du jeu :

A) Règles standard

1. Déterminer d'abord la *durée* du jeu en nombre de tours de roue à parcourir, chaque tour correspondant à une durée d'un an. Remettre à chaque joueur un nombre de jetons bleus égal au nombre d'années ainsi déterminé. Nommer ensuite parmi les joueurs, celui qui représentera le *MARCHE* (tâche consistant à exécuter les opérations d'achat et de vente et à verser les revenus annuels).
2. Remettre 500.000 ECU à chaque joueur puis en cours de jeu, 20.000 ECU supplémentaires à chaque franchissement de la case "Bonne Année" contre remise d'un jeton bleu.
3. *Positionner* son pion sur la case "Bonne Année" et *avancer* d'un nombre de cases égal à la somme des 2 dés. Il est toutefois permis d'avancer d'un nombre de cases égal à deux fois la somme des dés à condition de payer au *MARCHE* une somme correspondant à la somme des dés multipliée par 1.000 ECU. Si on obtient un double, on peut jouer une seconde fois.
4. Possibilité, quand on atterrit sur une case, d'*acheter* un maximum de 2 titres de propriété du placement correspondant : ces titres peuvent être revendus au *MARCHE* à la valeur du moment (voir ci-dessous) ou aux autres joueurs à une valeur convenue entre eux. Chacun peut avec ses 500.000 ECU acquérir des placements en dollars ou en ECU. Au départ, 1 dollar vaut 1 ECU mais ce taux de change peut évoluer en cours de partie à la suite des scénarios tirés au sort.
5. *Trois types de revenus* peuvent être perçus :
 - a) un *droit de séjour* de 1.000 ECU par titre que l'on possède peut être mis à charge de celui qui tombe sur une case correspondant à un placement que l'on détient ;
 - b) les *revenus annuels* des titres que l'on possède sont payés par le *MARCHE* quand on s'arrête sur la case du placement ou qu'on la dépasse. Les revenus des actions sont majorés de 25% ou de 100% selon que l'on détient 4 ou au moins 6 titres de propriété d'une même action : ceci ne vaut cependant que pour les actions (cases rouges) ;
 - c) tout participant peut *crier "INVESTOR"* lorsqu'un joueur néglige de réclamer ses revenus annuels de placements, ce qui lui donne droit
 - à bénéficier de la moitié des revenus non réclamés ;
 - à racheter au joueur distrait à leur valeur de départ, les titres dont celui-ci a oublié de revendiquer les revenus.

6. a) Possibilité quand on tombe sur une case *Dépôt à terme* de lancer les dés et de placer le montant que l'on désire à un taux égal à la somme des 2 dés. Le capital et les intérêts sont remboursés un an après par le MARCHE, dès que la même case est à nouveau franchie ;
- b) Possibilité d'acheter une *option* quand on atterrit sur une case mauve, ce qui donne le droit de lancer un dé, à condition de retomber dans les 2 années suivantes sur la même case ou une des 2 cases adjacentes. Le montant reçu du MARCHE est de 60.000, 40.000 ou 10.000 ECU suivant que le chiffre obtenu est 6 ou 5, 4 ou 3, 2 ou 1. Les options ne peuvent être revendues.
- 7 Des *scénarios* vont modifier la valeur des placements ou leur revenu. Ils seront sélectionnés par prélèvement d'un carton dans le paquet adéquat :
- "conjoncture" lorsqu'un joueur franchit la case "Bonne Année" ;
 - "communiqué" et "obli-immo" quand un joueur atterrit sur une case surmontée d'une de ces mentions ;
 - "bonne fortune" et "fatalité" quand un joueur tombe sur une de ces deux cases.
- Ces deux derniers scénarios n'affectent que le joueur qui atterrit sur la case.

Le texte du scénario *ne doit pas nécessairement être lu* (ne s'y intéresseront que ceux désireux d'apprendre les raisons des fluctuations des cours) car seule la conclusion du scénario importe : elle se traduira par la pose de jetons de 10, 20 ou 50% suivant le cas, dans la partie capital ou revenu de la case selon que la variation affecte le cours du titre ou son revenu. Les plus petits jetons correspondent à une variation de 10%, les plus grands à une variation de 50%. Ces jetons seront rouges ou verts suivant qu'il y a baisse ou hausse.

8. *Le jeu s'arrête* lorsqu'un joueur a franchi la case "Bonne Année" un nombre de fois égal au nombre de tours fixé au début de la partie. Chacun calcule alors la valeur du patrimoine qui lui a été confié aux fins de connaître celui qui a fait le meilleur usage de cette somme.

B) *Simplification*

Les joueurs peuvent décider de faire abstraction d'éventuelles modifications du taux de change dollar-ECU ; dans ce cas, 1 dollar restera égal à 1 ECU pendant toute la partie (les calculs en sont facilités).

C) *Variantes*

A l'inverse, le jeu peut être rendu plus complexe en introduisant certaines variantes.

La plus spectaculaire consiste dans la possibilité pour celui qui franchit la case "Bonne Année" de parier sur l'évolution du cours des actions au cours de l'année qui suit. En achetant (en vendant) à terme un maximum de 5 actions (coût de l'opération = 1.000 ECU par action), il peut tirer un énorme profit (ou subir une énorme perte) du fait qu'une action a fortement progressé au cours de l'année. Des renseignements plus précis figurent dans la notice annexée qui reprend en détail le règlement.



Fondation Roi Baudouin

Investor®

EN ACHETANT LE JEU DE SOCIÉTÉ «INVESTOR»

dont le bénéfice intégral est laissé à la Fondation de par la volonté de son auteur, **vous avez contribué au financement d'une série d'initiatives en vue de la formation et de l'insertion professionnelle de jeunes défavorisés.**

Voilà plus de dix ans que la Fondation Roi Baudouin est active! Elle est devenue une véritable cellule de réflexion et d'action, un lieu de rencontre où mûrissent de très nombreuses idées soumises à l'opinion publique et aux décideurs.

Mises au service du pays par le Chef de l'Etat, les préoccupations de la Fondation Roi Baudouin sont multiples :

- l'aide aux plus démunis, la lutte contre les handicaps et la pauvreté;
- l'amélioration de notre cadre de vie et l'aménagement du territoire;
- la formation des jeunes et leur encadrement professionnel;
- la protection du patrimoine naturel architectural ou artistique;
- l'aide aux jeunes entrepreneurs ou exportateurs.

VOUS POUVEZ FAIRE PLUS

en aidant la Fondation par des dons déductibles de votre déclaration d'impôt.

Vous pouvez affecter votre don à des causes particulières, parmi les fonds existant actuellement :

- le Fonds de Lutte contre la Pauvreté;
- le Fonds du Patrimoine architectural : pour la sauvegarde des monuments, témoins de notre passé;
- le Fonds Prince Albert pour la formation de spécialistes en commerce extérieur;
- le Fonds des Jeunes Entrepreneurs pour les aider à lancer leur propre affaire;
- le Fonds de l'Environnement : pour la protection de la nature;
- Le Fonds du Patrimoine culturel mobilier : pour éviter l'exode des chefs-d'œuvre de notre patrimoine.

Si vous voulez contribuer à défendre ces causes, nous vous invitons à verser votre don au moyen du bulletin de versement ci-joint à notre CCP 000-0000004-04 en mentionnant «Don - Fonds ...».

Pour mémoire, pour les personnes payant des impôts en Belgique, tout don à partir de 1.000 francs peut être déduit de vos impôts (art 71, § 1^{er}, 4^o du C.I.R.).

A la réception de votre don, nous vous ferons parvenir l'attestation fiscale et notre bulletin d'information

Ces dons permettent à la Fondation Roi Baudouin de développer son action et de soutenir davantage de causes.

RECEPISSE/COPIE CLIENT

B

MONTANT EN LETTRES

DATE

MONTANT

N° _____

COMPTE DONNEUR D'ORDRE

COMPTE BENEFICIAIRE

POUR

COMMUNICATION

NOM ET ADRESSE COMPLETE DU DEPOSANT

.....

.....

.....

SIGNATURE(S):

NE PAS ACCEPTER EN PAIEMENT

VIREMENT OU VERSEMENT

A

873/ /

20

1050

DATE

COMPTE DONNEUR D'ORDRE

COMPTE BENEFICIAIRE

MONTANT

000-0000004-04

DE

POUR

FONDATION ROI BAUDOUIJ

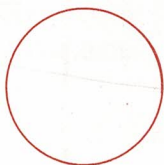
RUE BREDERODE 21
1000 BRUXELLES

COMMUNICATION

DON K 88

PRIERE DE NE RIEN ECRIRE CI-DESSOUS

TIMBRE A DATE



En cas de virement :

Remplir, dater et signer le volet A
Conserver le volet B

En cas de paiement en espèces

Présenter au guichet les volets A
et B dûment complétés

Fondation Roi Baudouin

Etablissement d'utilité publique

Rue Brederode 21
1000 BRUXELLES
Tél.: 02/511.18.40