

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



PLAYBOSS

Contenu

1 plateau de jeu	8 plateaux de fabrique	40 caisses
8 pions	30 cartes de risque	8 ordinateurs
billets de banque et chèques	30 jetons IDEE	20 travailleurs
1 dé	20 machines	

Règle du jeu

Explications

La présente règle est divisée en deux. Sur la gauche de la page, vous trouvez les règles du jeu, sur la droite, se trouvent les explications supplémentaires.

I Règle de base

But du jeu

Fixez un certain temps, par exemple 2 heures après lesquelles la partie doit prendre fin. Celui qui montre alors le bénéfice le plus haut, a gagné.

Préparation du jeu

Le circuit autour du plateau représente les terrains.

Au milieu se trouve le marché : ici toutes les marchandises sont disposées dans les alvéoles. En achetant, les marchandises sont retirées d'ici, à la vente, elles y sont posées.

Les valeurs devant les domaines de marché sont les prix du marché, c'est à dire qu'elles indiquent combien coûte chaque marchandise qui se trouve dans ce domaine.

S'il y a moins de cinq joueurs, on n'utilise que la moitié du marché des marchandises. Les domaines de 150,00 jusqu'à 300,00 restent vides.

Choisir un banquier

Il dirige la banque et veille au respect des règles. Si plus que six personnes jouent, son travail est important et il ne devrait diriger alors aucune entreprise en propre. S'il dirige une entreprise, il tient sa caisse privée séparé de la banque.

Le directeur de la banque distribue à chaque manager : 1 plateau de fabrique, 1 pion, 10 000 marks de capital initial (en 2 x 500 marks, et 9 x 1000 marks).

Important : après un tour complet, donc si un joueur se présente pour la première fois à nouveau sur le "départ" (start), il reçoit 10 000 marks à nouveau. En tout le capital initial sera donc de 20 000 marks. En aucun cas il ne faut distribuer plus, ce qui fausserait le jeu.

Les cartes de risque sont mélangées et placées faces cachées en une pile à côté du plateau.

Vous pouvez maintenant commencer

Mettez tous les pions sur la case rouge à côté du départ. Déterminez aux dés qui commence. Un Six au dé ne permet pas de rejouer. Dès que vous arrivez sur une case que vous ne connaissez pas, le directeur de la banque lit sa signification. Ainsi tous les joueurs prennent ils connaissance des règles au fur et à mesure du déroulement du jeu.

Playboss ® est une simulation réaliste du marché et de l'entreprise. Vous pouvez ainsi vous entraîner à la réflexion et à l'action économique. Le jeu exige négociation, décisions rapides comme l'éclair et pensée analytique. La cupidité et le comportement en requin ne mènent à rien. Chaque joueur est dépendant de ses partenaires commerciaux et apprend à se comporter correctement en conséquence. En divisant le jeu en règle de base et 6 règles additionnelles, les débutants en jeu économique peuvent jouer immédiatement.

On peut jouer à Playboss ® seul ou à deux pour comprendre les processus fondamentaux. Mais le jeu ne trouve réellement sa dimension que si beaucoup de joueurs (5 à 9) participent. Invitez vos amis à une fête de jeu ! Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir !

Les jeux d'entreprise, en tant qu'instrument de formation continue pour gestionnaires, sont joués, habituellement, à l'aide d'ordinateurs. Les ordinateurs sont programmés avec les fonctions d'un modèle de marché et livrent les balances, statistiques et d'autres données d'exploitation en fonction des décisions des joueurs.

Bien que plus simple, Playboss contient également un tel modèle de marché.

Sur le parcours se succèdent dans un ordre déterminé et selon une fréquence de distribution, les cases colorées qui déclenchent les fonctions déterminées et des actions selon la couleur chez le joueur.

L'ordre de ces cases a été fixé suite à d'innombrables simulations par ordinateur afin que le jeu reste équilibré tant que vous suivez les règles de l'économie de marché.

Le dé fournit le hasard selon lequel les pions sont déplacées.

La case rouge : décision

Si le joueur arrive sur une case rouge, il peut choisir entre 5 possibilités. Il ne peut décider qu'une action à chaque case rouge. Les possibilités sont : acheter, investir, produire, vendre, ne rien faire.

La fonction la plus importante du manager est de choisir entre les diverses possibilités et de réaliser celle qui contribue le mieux aux buts de l'entreprise.

Les décisions doivent souvent être prises en un temps limité et sans information suffisante sur les effets. C'est alors que les qualités du manager se montrent importantes. Dans le jeu, vous vous trouvez de même pressé par le temps et devez prendre des décisions de temps à autre, car vous ne tombez pas à chaque fois sur rouge. Les adversaires sont devant les mêmes problèmes que vous.

1° possibilité : Acheter

Celui qui arrive sur une case rouge et veut acheter, peut prendre n'importe quelles marchandises disponibles du marché, en commençant par le domaine de plus bas prix où des marchandises se trouvent encore. Si on veut acheter plus de marchandises qu'il ne s'en trouve dans un domaine de prix, on prend aussi les marchandises du domaine suivant et s'il y a lieu du troisième. Le prix de chaque marchandise affiché sur le marché est à payer à la banque.

Combien acheter ?

Ils faut peser chacun des facteurs suivants : Puisque les cases de décisions sont limitées, on devait essayer d'acheter autant de marchandises que possible. D'autre part le prix monte, et vous aurez éventuellement l'occasion plus tard d'acheter moins cher. Faites aussi attention que les stocks inutiles immobilisent de l'argent, si vous ne pouvez pas rajeunir ce stock pendant un moment. Enfin, vous devez conserver assez d'espèces pour les investissements, la production et les frais courants.

A quel prix ?

Se procurer des matières premières est l'une des conditions de la production industrielle. Un bon manager s'efforce de faire des courses à aussi bon marché que possible, tout en maintenant la qualité nécessaire. Comme la qualité n'est pas prise en compte dans ce jeu, vous deviez toujours essayer de faire des courses aussi à bon marché que possible.

2° possibilité : Investir**a) Machine**

Payez 10 000 marks à la banque et prenez une machine. Placez la ensuite dans la salle des machines avec le tambour séparé en haut comme indiqué sur la figure. Pour l'achat d'une machine, vous pouvez recevoir de la banque jusqu'à 5000 marks de crédit (cf. crédit).

Chaque joueur peut acheter des machines aux concurrents ou les louer, même s'il ne se trouve pas sur une case rouge de décision. Pour respecter le délai de livraison et le temps de montage, on ne peut produire avec une machine pour la première fois qu'au troisième tour qui suit l'achat ou la location.

La durée de vie des machines n'est pas illimité (cf. amortissement).

Lors de l'achat des équipements productifs, on doit faire attention à ce que ces dispositifs soient complètement utilisés. L'investissement n'est profitable que dans ces conditions.

Dans le jeu, cela signifie que vous devez être sûrs de pouvoir vous procurer assez de matières premières. En outre, les joueurs doivent posséder assez d'espèces pour payer les coûts de production.

Le traitement de données, c'est à dire l'informatique, n'économise pas seulement les frais d'administration mais aussi les coûts de production. Il permet de suivre toute la chaîne et ainsi de réagir plus vite et d'augmenter les chances de réussite. Dans le jeu, l'informatique vous économise les jetons IDEE précieux décrits par la suite.

b) Ordinateur

Payez 10 000 marks à la banque, et prenez un ordinateur. Pour l'achat d'un ordinateur, vous pouvez recevoir de la banque jusqu'à 5000 marks de crédit.

Règle du jeu

Explications

3° possibilité : Produire

Sur une case rouge, on peut produire une marchandise avec une machine, deux marchandises avec deux machines, etc. (dans certains cas particuliers, une machine produit deux marchandises, cf. rationalisation). Vous devez payer à la banque les coûts de production qui s'élèvent à 1 000 marks par marchandise produite. La marchandise est alors transférée du stock de matières premières (Rohwarenlager) vers le stock de produits finis (Fertigwarenlager).

Celui qui possède un ordinateur, ne paye que la moitié des-coûts de production, soit 500 marks par marchandise.

Il faudrait toujours produire autant de marchandise que possible sur une case décision, en utilisant complètement sa capacité de fabrication.

Celui qui ne le fait pas, perd des possibilités de bénéfice et baisse sa rentabilité.

Si vous ne possédez pas assez de matières premières, vous pouvez essayer d'en acheter à prix libre à vos concurrents. Celui qui n'utilise pas complètement sa capacité parce qu'il ne peut pas payer les coûts de la production, a fait une mauvaise planification budgétaire. Peut-être a-t-il trop augmenté sa capacité de production en payant comptant sans profiter des possibilités de crédit. Dans ce cas, il faut peut-être essayer de vendre une machine ou des marchandises superflues à un concurrent pour avoir à nouveau de l'argent.

4° possibilité : Vendre

Celui qui possède des produits finis, peut en vendre n'importe quelle quantité au marché : on remet la marchandise dans les logements disponibles du marché. Le prix de vente est 10 fois celui affiché dans le domaine de prix où le joueur pose ses marchandises. On remet d'abord dans le domaine libre de prix le plus haut avant de vendre dans un domaine de prix plus bas.

Le modèle de marché du jeu reflète la loi de la demande du marché.

Si le prix est haut, il n'y a que peu d'acheteurs, s'il est plus bas, il s'en trouve plus. Les marchés se comportent de même dans la réalité. Vous devez essayer de déposer votre produit fini quand les prix sont favorables, sans perdre de vue cependant qu'il faut vendre si vous ne voulez pas vous retrouver en difficulté financière.

5° possibilité : Ne rien faire

Vous êtes libre de ne rien entreprendre.

En raison de problèmes, ne rien entreprendre et se laisser porter par le courant du développement, est une ligne de conduite qui est souvent suivie dans la réalité. Un bon manager ne la suit que s'il ne peut réellement rien entreprendre valablement.

La case jaune : Idée

Celui qui arrive sur une case jaune, peut acheter à la banque, sans y être obligé, un jeton IDEE qu'il paye 1 000 marks. En attendant son utilisation, le jeton IDEE est placé sur la case IDEE de son plateau personnel. Les bonnes idées sont rares, on ne peut donc en acquérir qu'une par case. Quand on a des idées, on a beaucoup plus de possibilités !

A son tour, on peut utiliser des jetons IDEE selon l'un des possibilités décrites ci-dessous.

Le jeton IDEE symbolise dans le jeu la stimulation idéale de l'entreprise qui doit sans cesse innover, c'est à dire renouveler sans cesse les lettres du mot IDEE :

I = Information

L'information globale est une condition du développement pris dans le but précis de l'entreprise. L'organisation du flux d'informations est l'une des tâches les plus importantes du manager.

Les renseignements profitent à l'entreprise. Ils concernent le marché, la concurrence, l'environnement social, politique et géographique ainsi que de nouvelles connaissances scientifiques et possibilités technologiques.

Dans l'entreprise, les renseignements de toutes sortes sont utilisés. Les personnes travaillant dans l'entreprise doivent être informés en permanence pour contribuer à une fabrication coordonnée.

Enfin, l'entreprise fournit elle aussi de l'information autour d'elle. Cela se passe sous forme de la publicité, des relations publiques ainsi que des indicateurs statistiques et fiscaux. De cette façon l'entreprise crée son identité.

D = Datenverarbeitung (Traitement des Données)

Tous les renseignements (les données) forment une mosaïque qui doit être organisée de manière rationnelle et compréhensible.

On appelle Traitement des Données leur organisation en bases de décision. Grâce aux unités de calcul et aux moyens de communication modernes, les renseignements sont échangés rapidement et sont disponibles partout où ils sont nécessaires.

E = Erfindergeist (Génie inventif)

E = Entwicklung (Développement)

Grâce aux connaissances ainsi gagnées, les personnes peuvent devenir actives d'une manière créatrice. Le génie inventif, les connaissances des besoins des gens et des possibilités technologiques permettent de développement de nouveaux produits et services.

1. Amélioration des processus de production**4 jetons IDEE**

Payer 4 jetons IDEE à la banque, et placer une machine avec les deux tambours en haut. On peut alors produire 2 produits finis avec cette machine, quand on est sur la case rouge. On paye les coûts de production pour les 2 marchandises.

Si on possède un ordinateur, 3 jetons IDEE suffisent.

2. Augmentation du chiffre d'affaires par la publicité**3 jetons IDEE**

Payer 3 jetons IDEE à la banque. A l'occasion de la vente de produits finis sur une case rouge, et en rendant 3 jetons IDEE, on se fait payer, indépendamment pour chaque produit vendu, le prix du domaine immédiatement supérieur, sans dépasser donc 5 000 marks par marchandise. On peut ainsi vendre toutes les marchandises que l'on veut.

Celui qui possède un ordinateur ne paye que 2 jetons IDEE. Si les joueurs sont convenus de jouer la règle de la libre concurrence, personne ne peut faire baisser le prix de vente à l'occasion d'une telle action de publicité.

Lors des actions de publicité, les entrepreneurs peuvent coopérer : l'entreprise faisant de la publicité peut acheter d'autres produits finis à un prix relativement haut pour les vendre aussitôt au cours immédiatement supérieur du prix du marché.

3. Assurance**2 jetons IDEE**

Celui qui possède 2 jetons IDEE se prémunie et s'assure contre toutes sortes de sinistres.

Case grise : dépenses

Les joueurs doivent choisir l'une des 4 possibilités :

1. Vendre tous les produits finis disponibles à la moitié du prix du marché ;
2. Produire sur toutes les machines; les coûts de production s'élevant à 3 000 marks par marchandise ;
3. Ne pas produire et payer dans ce cas 1 000 marks pour les frais d'immobilisation ;
4. Rendre un jeton IDEE.

Si vous possédez un ordinateur, vous n'avez pas besoin d'exécuter ces instructions.

Dans toute entreprise, des situations se présentent où l'augmentation des frais est inévitable, et l'entrepreneur doit décider le moindre maux.

Quelques exemples : un client important exige une réduction du délai de livraison, et vous devez produire avec la sous-traitance. Lors d'une trop haute exploitation de la capacité de production, il est fréquent de constater une réduction de la qualité qui mène à des réclamations et à la réduction des prix correspondants. Des provisions importantes doivent être faites pour parer aux absences temporaires pour maladie, en payant plus cher un personnel remplaçant.

Case violette : risque

Entreprendre, c'est risquer ! Le joueur prend une carte de risque et exécute les instructions qui y sont portées. Placez ensuite la carte sous la pile.

Case blanche : machine fatiguée

Vous rendez une machine qui vient de rendre l'âme du fait de son usure. Si vous possédez une machine en production double, il suffit de la repasser en simple production. Si vous possédez 1 jeton IDEE, vous pouvez le rendre à la banque pour garder votre machine.

Les machines sont soumises à l'usure. En plus, elles peuvent très vite devenir dépassées par le progrès technique et devenir inutiles. C'est pourquoi un entrepreneur prudent réduit chaque année la valeur de la machine dans ses livres. On appelle cette réduction l'amortissement. On ne prend pas en considération la dégradation due aux hausses de prix et à l'inflation. Ainsi, l'entreprise doit dépenser une partie du bénéfice enregistré pour prévoir le remplacement des machines.

Case de départ

Chaque fois qu'un joueur passe sur la case de départ, c'est qu'il a terminé un exercice. Au cas où le joueur avait pris un crédit à la banque, le passage sur la case départ est le moment où les intérêts et les taux d'amortissement de la banque arrivent à échéance.

Crédit

La banque ne donne aucun crédit pour l'achat de matière première ou de produit fini. La banque donne un crédit d'un montant maximum égal à la moitié de la valeur des immobilisations, soit 5 000 marks par machine, ou par ordinateur. Le banquier note les crédits accordés.

Chaque fois que le débiteur passe sur la case départ, il doit payer 10% des crédits qui lui sont actuellement accordés, comme intérêts à la banque. En outre, il doit rembourser à chaque fois 1 000 marks d'amortissement (indépendamment de la hauteur du crédit) jusqu'à ce que sa dette soit remboursée. Cependant le débiteur peut à tout moment rembourser la totalité de son crédit.

Si un crédit a été remboursé avant que le joueur ne passe à nouveau sur la case départ, il ne lui est pas compté d'intérêt.

Chaque joueur peut accorder des crédits à titre privé, les remboursements et intérêts peuvent alors être convenus librement.

Les personnes qui possèdent des immobilisations, par exemple des machines, sont considérées comme solvables et reçoivent des crédits de la banque parce que celle-ci peut récupérer les machines, si le crédit n'est pas remboursé.

Si votre fortune ne suffit pas pour rembourser un crédit de banque qui vient à échéance (ou un crédit privé), vous vous retrouvez-en faillite. La banque vend alors aux enchères toute votre fortune. La banque reçoit la recette de la vente, s'il s'agit d'un crédit de banque, ou le prêteur s'il s'agissait d'un crédit privé entre joueurs. Si le joueur ruiné avait à la fois un crédit public et un crédit privé, la banque est remboursée en premier.

Valeur de rachat

Les joueurs peuvent à tout moment vendre des machines ou des marchandises à la banque. Lors de ce rachat, la banque rembourse : 5 000 marks pour une machine (qu'elle soit en production simple ou double), 5 000 marks pour un ordinateur, 150 marks pour une matière première, et 1 500 marks pour un produit fini.

Les matières premières et les produits finis sont remis dans le domaine de prix libre à chaque fois le plus haut !

Affaires privées entre joueurs

Des affaires privées peuvent être conclues entre les joueurs à tout moment (même en dehors d'une case rouge). Sur une case rouge, on peut à la fois prendre une décision et simultanément conclure des affaires privées.

On peut vendre à tout moment des matières premières ou des produits finis à d'autres joueurs ou leur en acheter à des prix librement convenus. De la même manière, on peut vendre à titre privé des machines en production simple ou double, ou même les louer. Pour tenir compte du temps de montage et de réglage, une machine achetée ou louée ne peut être mise en production qu'au troisième tour du joueur qui l'a prise.

Fin de la partie

A la fin de la partie (fixée par les joueurs), on termine le tour entamé pour que chacun ait joué autant de fois, puis chaque joueur revend son matériel à la banque qui lui paye pour :

- Les matières premières : 150 marks pièce,
- Les produits finis : 1 500 marks pièce,
- Les machines (simple ou double) : 10 000 marks pièce,
- Les ordinateurs : 10 000 marks pièce,
- Les jetons IDEE : pas de valeur.

Le capital du joueur est augmenté de ces valeurs. On déduit les 20 000 marks de capital initial et les dettes bancaires éventuelles (les dettes privées sont également déduites et sont payées au prêteur).

Ce qui reste représente le bénéfice, et au cas où la différence est négative, la perte.

Un bon gestionnaire fait d'autant plus de bénéfice qu'il est capable de gérer ses comptes. Il fait en permanence ses comptes et son inventaire. Par exemple :

En positif :			
3 machines	= 3 x	10 000	= 30 000
1 matière première	= 1 x	150	= 150
2 produits finis	= 2 x	1 500	= 3 000
Prêts octroyés			0
Fond de caisse			<u>1 000</u>
Total			+ 34 150
En négatif:			
Capital de départ			- 20 000
Dettes bancaires			- 10 000
Autres dettes			<u>- 2 000</u>
Total			- 32 000

La différence 34 150 – 32 000 montre un bénéfice de 2 150.

Si les dettes bancaires étaient de 15 000 au lieu de 10 000, alors on aurait :

En négatif:			
Capital de départ			- 20 000
Dettes bancaires			- 15 000
Autres dettes			<u>- 2 000</u>
Total			- 37 000

La différence 34 150 – 37 000 montrerait alors une perte de 2 850.

Règle du jeu

Explications

Dans ce dernier cas, la fortune acquise est plus petite que celle disponible au début.

La balance s'établit de la façon suivante :

	Actif	Passif
machines	30 000	
dettes bancaires		10 000
matière première	150	
autres dettes		2 000
produits finis	3000	
capitaux de départ		20 000
prêts	-	-
bénéfice		2 150
fonds en caisse	<u>1 000</u>	
total	34 150	34 150

Le bénéfice et le capital de départ forment ensemble les capitaux propres. Celui qui possède le capital propre le plus élevé des joueurs a gagné la partie.

II. Règles avancées

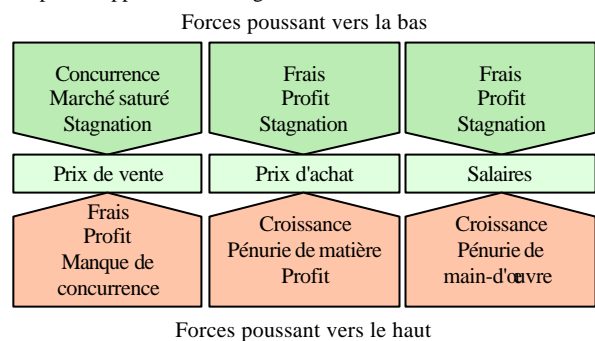
Préambule

Jusqu'ici vous avez fait connaissance des règles de base relativement simples. Le jeu devient beaucoup plus captivant et réaliste, si vous adoptez les règles suivantes. Ces règles avancées sont divisées en 6 étapes de difficulté progressive.

Il est recommandé de progresser graduellement et, par exemple, après deux parties en jeu de base, passer aux règles avancées en progressant à chaque fois d'une étape. Bien entendu, vous êtes libres de sauter aussi à volonté les étapes ou de ne pas les jouer.

Dans les règles avancées, les lois rigides du jeu de base sont remplacées graduellement par des lois de libre concurrence. Le jeu s'équilibre par les antagonismes des joueurs. Les règles forment la trame à l'intérieur de laquelle ces forces peuvent s'épanouir.

Exemples d'application de règles avancées :



Les joueurs choisissent eux-mêmes les règles qu'ils souhaitent appliquer. Ces règles représentent une réalité économique qu'ils vont mettre en œuvre.

Les salaires et prix d'achat sont les parts essentielles des frais et influencent en cela les prix de vente. Vice versa, les prix de vente influencent les bénéfices et donc la croissance des entreprises. Il y a donc une relation entre les salaires et les prix. Le jeu devient ainsi, bien que fort simplifié, un modèle simplifié de l'économie de marché.

Bien sûr, les relations sont encore beaucoup plus complexes. Ainsi ne sont pas prises en compte dans le jeu, par exemple, l'influence des salaires par les prix à la consommation (spirale prix / salaire).

Capital initial

Pour les règles avancées, tous les joueurs reçoivent au début 20 000 marks. Il n'y a plus de paiement de 10 000 marks après le premier tour.

Grâce au capital initial plus important, il sera possible qu'un ou plusieurs joueurs achètent, dès le début, de grandes quantités de matières premières, formant ainsi un monopole. Ceux qui restent les mains vides, ont 3 possibilités pour réagir à cette situation : 1. Ils peuvent négocier habilement pour acheter à prix libre la matière première à des prix supportables. 2. Ils peuvent décider ensemble de s'unir et de boycotter le monopoliste. Si celui-se retrouve par manque d'argent avec une crise de liquidité, il devra vendre à bon marché les marchandises entassées. 3. Ils peuvent attendre que suite aux ventes de marchandises, les matières premières soient à nouveau sur le marché. Selon les cas, l'une de ces tactiques peut être la bonne. De la sorte, vous aurez vu une simulation intéressante du fonctionnement des cartels et des groupements d'intérêts.

1^{ère} étape :**Concurrence libre à la vente**

Un joueur qui possède des produits finis et voudrait vendre sur un champ rouge, ne reçoit plus automatiquement le prix du marché. Il devient un premier fournisseur et fait une offre en annonçant le nombre de marchandises qu'il veut vendre, et le prix qu'il en demande. Ce prix ne peut pas être plus élevé que le prix actuellement valable du marché, mais il peut être plus bas.

Tous les joueurs qui possèdent des produits finis, peuvent faire baisser comme le font des concurrents. Ils peuvent proposer n'importe quels produits finis, mais, dans un premier temps, seul le nombre de marchandises proposé au départ peut être vendu. On continue à baisser les prix, parfois en plusieurs tours de table, tant que les joueurs proposent le nombre de marchandises annoncées.

Le prix ne peut baisser que par paliers multiples de 500 marks. Les deux extrémités sont donc, d'une part le prix original, d'autre part 500 marks.

On peut tout à fait retirer son offre, à tout moment, en gardant ses marchandises pour une offre prochaine, mais on peut aussi retirer partiellement son offre, en gardant quelques marchandises pour le prochain tour.

Si un premier fournisseur descend le prix en compétition, et que ses concurrents ne continuent pas à baisser le prix, le premier fournisseur vend alors sa marchandise au prix atteint.

Les concurrents ne peuvent négocier entre eux que si le premier fournisseur abandonne. Ils doivent alors marchander entre eux le temps nécessaire pour qu'il ne reste plus en vente que le nombre de marchandises initialement proposé. Dans le cadre de ce nombre des pièces, les offres les plus basses bénéficient du prix supérieur (voir exemple 1 à coté).

Si du fait de la compétition, le nombre de marchandises réellement vendues s'avère inférieur au nombre initialement proposé, le premier fournisseur peut vendre la marchandise manquante, sans qu'il y ait concurrence, au prix du marché. Il conserve le reste de ses marchandises.

Les marchandises vendues sont remises dans le domaine de prix libre le plus haut, indépendamment du prix auquel elles se sont réellement vendues.

2^{ème} étape :**Concurrence libre également à l'achat**

Un joueur qui arrive sur une case de décision et qui veut acheter de la marchandise, ne peut en acheter que 2 au maximum au prix du marché actuel. Les marchandises restant à vendre sont vendues aux enchères par la banque au plus offrant. La banque fait la première offre au prix du marché. Si personne ne donne plus, la marchandise n'est pas vendue.

Les joueurs doivent calculer de combien ils peuvent descendre le prix sans se retrouver en perte. De fait, les entreprises ayant peu de frais, par exemple celles qui utilisent des ordinateurs ou des machines en double production, sont évidemment plus compétitives. Egalement, l'utilisation de la publicité vaut également, ainsi qu'une bonne observation du marché pour pouvoir vendre, quand il y a peu de compétition.

Deux exemples pour voir comment se déroule une baisse :

1^{er} exemple

Un joueur arrive sur une case rouge et propose 3 marchandises à 5 000 marks par unité (c'est le premier fournisseur). Trois concurrents avec 2 marchandises font baisser le prix à 4 500 marks. Le premier fournisseur suit, et les autres descendent à 4 000 marks. Le premier fournisseur se retire alors. Il reste maintenant 6 marchandises à 4 000 marks parmi lesquelles, seules 3 pourront être vendues, puisque l'offre initiale portait sur 3 marchandises. Les trois concurrents, appelons les A, B et C, continuent à faire baisser le prix. A propose 2 marchandises à 3 500 marks, B fait de même avec 2 marchandises à 3 500 marks, tandis que C abandonne. A descend à 2 marchandises au prix de 3 000 marks, B conserve alors 1 seule marchandise à 3 500 marks. Les joueurs vendent donc à ce prix de 3 500 marks, dont tous bénéficient.

2^{ème} exemple

Un joueur arrive sur une case rouge et propose 4 marchandises à 4 000 marks pièce. Deux concurrents se présentent et font baisser, l'un avec 2 marchandises et l'autre avec 1 marchandise. Le premier fournisseur peut vendre immédiatement une marchandise à 4 000 marks. Pour les 3 marchandises restantes, il doit entrer en compétition, s'il veut rester dans l'affaire. S'il se retire, alors que par exemple l'offre est à 3 000 marks par marchandise, ses deux concurrents vendent à ce prix.

L'achat aux enchères des "marchés" est une méthode usuelle dans beaucoup de branches industrielles pour la fourniture de matériaux. Il est intéressant d'observer que, également pendant le jeu, et sans qu'il y ait concertation formelle entre les joueurs, un prix maximum d'achat se fixe automatiquement et tient un certain temps. Ce n'est que lorsqu'un joueur a une raison particulière de le changer qu'un nouveau prix s'établit.

On peut observer ces "prix psychologiques" également dans la réalité. On parle aussi de conformisme de marché.

3^{ème} étape :**Organisation de la distribution**

Dans 3 des coins du plateau se trouve une organisation de distribution, représentée par un creux pouvant contenir 3 jetons IDEE.

Chaque joueur peut créer à tout moment (sans être nécessairement sur le rouge) une ou plusieurs organisations de distribution, si le marché le permet –

L'organisation de la distribution est un service de l'entreprise qui garantit la distribution de la marchandise sur le marché. Il peut s'agir d'agents commerciaux, de VRP, d'agences de vente, de commerçants sous contrat ou de son propre réseau de magasins de détail.

Dans le jeu, créer une organisation de la distribution garantit à son propriétaire un chiffre d'affaires assuré à des conditions favorables, s'il peut procurer suffisamment de produits finis par sa production ou par achat à l'extérieur. Dans ce sens, l'organisation de la distribution agit comme un contrat de livraison ferme avec des commerçants.

Règle du jeu

c'est à dire s'ils ne sont pas déjà occupés – en payant 20 000 marks de frais de distribution, payables d'avance, à la banque et en plaçant dans le creux libre 3 jetons IDEE. A chaque tour de plateau, il faudra ensuite payer les frais de distribution qui arrivent à échéance, soit 15 000 marks.

Par la suite, le propriétaire d'une ou de plusieurs organisations de distribution a le droit de vendre tout de suite 1 produit fini sans compétition, à chaque fois qu'il arrive sur une case de décision. Il ne peut donc pas vendre une marchandise qu'il vient de produire au même tour : il doit déjà avoir au moins une marchandise dans son stock de produits finis.

Lorsque le propriétaire d'une organisation de distribution retire ses jetons IDEE pour les utiliser ailleurs (ce qui est autorisé) ou lorsqu'il ne paie pas les frais de distribution, l'organisation de distribution redevient libre. Dans ces cas, les jetons IDEE ne retournent pas à la banque mais au joueur concerné.

4^{ème} étape :

Impôts

A chaque passage par la case "départ", le joueur doit calculer sa balance et montrer le bénéfice produit lors du tour à la banque.

La banque encaisse alors la somme définie par le barème ci-contre, au titre d'impôt sur le revenu. Le bénéfice qui reste est introduit dans le capital pour la balance suivante.

Les pertes, s'il y en a, peuvent être amorties, c'est à dire compensées, avec un bénéfice futur. Si une société présentant des pertes est achetée et que la balance est consolidée, la perte peut aussi être amortie.

Explications

Avec la création d'une organisation de distribution, l'entreprise perd son caractère de fabricant recherchant en permanence des commandes, en se conformant à la situation du marché et à ses aléas. Son problème, maintenant, est d'assurer un flux de production constant, en disposant toujours de suffisamment de matière première pour la production, car une organisation de distribution non correctement approvisionnée n'est pas rentable.

Impôt sur le revenu ou impôt sur les sociétés :

- Jusqu'à 2 000 de bénéfice par tour : aucun impôt
- De 2 000 à 10 000 : 50% d'impôt
- De 10 000 à 20 000 : 70% d'impôt
- Au delà : 80% d'impôt

En tenant compte de ces valeurs, on obtient le tableau suivant :

Bénéfice	Impôt	Bénéfice	Impôt	Bénéfice	Impôt
1 000	–	15 000	7 500	29 000	18 200
2 000	–	16 000	8 200	30 000	19 000
3 000	500	17 000	8 900	31 000	19 800
4 000	1 000	18 000	9 600	32 000	20 600
5 000	1 500	19 000	10 300	33 000	21 400
6 000	2 000	20 000	11 000	34 000	22 200
7 000	2 500	21 000	11 800	35 000	23 000
8 000	3 000	22 000	12 600	36 000	23 800
9 000	3 500	23 000	13 400	37 000	24 600
10 000	4 000	24 000	14 200	38 000	25 400
11 000	4 700	25 000	15 000	39 000	26 200
12 000	5 400	26 000	15 800	40 000	27 000
13 000	6 100	27 000	16 600		
14 000	6 800	28 000	17 400		

L'arrondi est fait à la faveur du joueur.

On ne paie que sur les bénéfices arrondis aux 1000 marks inférieurs.

5^{ème} étape :

But du jeu

Dans les règles de base, le but du jeu est de faire la maximum de bénéfice possible en un certain temps. On peut remplacer cela par les règlements suivants :

1. Celui qui atteint le premier un chiffre d'affaires déterminé (par exemple 60 000 marks) est le leader sur le marché et est déclaré vainqueur.

2. Le jeu se termine si un joueur a atteint un chiffre d'affaires total déterminé (par exemple 60 000 marks). Le gagnant est alors l'entreprise qui a réalisé le plus gros bénéfice.

3. Le jeu se termine comme en 2. Le gagnant est alors le joueur qui a le meilleur taux de marge commerciale, c'est à dire, après avoir converti les éléments en argent :

$$\text{Taux de marge commerciale} = \frac{\text{Bénéfice}}{\text{Chiffre d'affaire total}}$$

4. Le jeu se termine comme en 2. Le gagnant est alors le joueur qui a le rendement du capital engagé le plus haut, c'est à dire, après avoir converti les éléments en argent :

$$\text{Rendement du capital engagé} = \frac{\text{Bénéfice}}{\text{Capital - obligations}}$$

S'ils décident d'appliquer ces règles, les joueurs doivent noter en permanence le revenu de leurs ventes de produits finis, ou de le faire noter par le banquier. Les grands chiffres d'affaires sont souvent faits aux frais du bénéfice ; des entreprises plus petites, bien structurées, peuvent être davantage source de profit.

Ces règles montrent comment le capital employé est mis à profit. On peut ainsi se rendre compte du rendement du capital engagé par rapport au bénéfice enregistré. Celui-ci, s'il est observé sur la durée de la partie, peut se trouver démesurément haut à certains tours de jeu. Il est recommandé de compter séparément les tours de jeu des joueurs et de diviser ensuite le rendement total du capital engagé par le nombre de tours. On obtient ainsi un taux de capitalisation moyen (qui correspond au taux de capitalisation annuel).

Chaque joueur devrait fixer avant le début de la partie le but visé par écrit, par exemple faire le bénéfice maximum, obtenir la plus grande part de marché, créer la plus grande capacité de fabrication, obtenir le meilleur rendement du capital engagé, etc.

A l'afin de la partie, on examine, lors d'un débat final, quel joueur a le mieux atteint son but.

Règle du jeu

6^{ème} étape :

Marché du travail

La dimension humaine de l'entreprise n'est pas représentée dans Playboss, puisque le modèle ne prend en considération que les processus fonctionnels, et non les relations humaines dans l'entreprise.

Pour que les fonctions fondamentales du marché du travail deviennent visibles, on peut introduire le règlement suivant :

Dans l'entreprise, à chaque machine doit correspondre une capacité de travail, représentée par le personnage.

L'un des joueurs devient représentant des salariés. Il ne reçoit aucune entreprise, mais peut acquérir au cours de jeu l'entreprise d'autres joueurs. Il ne peut pas diriger la banque. Il distribue les personnages (main-d'œuvre) et encaisse les salaires.

Avec ses salaires, le représentant des salariés peut accorder des crédits, participer aux entreprises et faire d'autres affaires.

Le représentant des salariés reçoit toutes les figurines de main-d'œuvre au début de la partie. Il gère également la caisse d'allocation de chômage. Il reçoit 5 000 marks seulement au début pendant la première tour. Des joueurs (entrepreneurs) peuvent acheter de la main-d'œuvre au représentant des salariés. Après la première tour, lorsque le premier joueur revient à la case de départ, le représentant des salariés doit rendre à la banque la main d'œuvre qui est restée inemployée. Les figurines sont retirées du jeu.

Du fait de cette restriction de main-d'œuvre, lorsque la capacité de production monte, la pénurie de main-d'œuvre engendre des augmentations de coûts salariaux. Les joueurs peuvent prévenir cela en employant plus de main-d'œuvre qu'ils n'en ont besoin tout de suite par rapport aux machines de leur entreprise (surcroît de main-d'œuvre). Comme ils doivent payer les salaires, leurs frais augmentent donc considérablement.

Si les joueurs décident de jouer simultanément 1, 2 ou plus encore d'étapes, chaque entreprise peut être dirigée par deux joueurs. L'un des deux s'occupe des domaines commerciaux et financiers, tandis que le deuxième s'occupe des achats, de la production et du personnel. Les deux joueurs doivent se mettre d'accord sur la distribution de compétence et la prise de décision.

Grève

Le représentant des salariés peut appeler à la grève, lorsque l'une des entreprises s'arrête sur une case rouge. Il peut immobiliser par la grève une, plusieurs ou toutes les entreprises. La grève devient effective pour chaque entreprise concernée lorsqu'elle parvient à sa prochaine case rouge, si aucun accord n'intervient d'ici là. Les entreprises concernées ne paient aucun salaire pendant la durée de la grève et ne peuvent pas produire. Elles doivent payer des frais de stagnation à hauteur de 300 marks par machine à chaque case rouge.

Le représentant des salariés paie à chaque employé en grève dont l'entreprise arrive sur une case rouge, une contribution de grève à hauteur du salaire convenu dans l'entreprise. Cette somme va à la banque. Le représentant des salariés peut finir à tout moment la grève. Les conditions de travail restent valables.

Production

Les entreprises qui ont les machines et la main-d'œuvre, peuvent produire à chaque case rouge. Elles peuvent simultanément acheter, vendre ou investir. (Donc, en plus de la production, une seule autre décision.)

Les marchandises achetées lors d'un tour ne peuvent être produites qu'à la prochaine case rouge de décision. Les produits finis produits lors d'un tour ne peuvent être vendus qu'à la prochaine case de décision rouge. Les achats et ventes privés entre les joueurs ne sont pas concernés. Les machines achetées lors d'un tour (y compris à titre privé) ne peuvent être utilisées qu'à partir de la prochaine case rouge.

Coûts de production

Les coûts de la production sont de 500 marks (250 marks pour les possesseurs d'un ordinateur) et doivent être payés à la banque, pour chaque marchandise produite.

Règle du jeu

Coûts salariaux

Les salaires sont au départ de 500 marks par salarié et doivent être payés à chaque case rouge au représentant des salariés (qu'il y ait ou non production). Après le premier tour de circuit, les salaires peuvent être discutés librement.

Production double

Pour utiliser une machine en double production, on n'a besoin que d'un seul salarié. Les coûts salariaux sont simples, mais les coûts de production doivent être payés deux fois pour la production de 2 marchandises. Ici l'effet de rationalisation apparaît encore plus clairement. Une économie de frais considérable est engendrée par une plus haute productivité avec des coûts salariaux constants.

Cases grises de dépenses

Les règles de base, sont légèrement modifiées : Si un joueur choisit de produire, il paye 3 000 marks de coût de production par machine ainsi que les coûts salariaux. Les autres règles restent inchangés.

Embauche

L'embauche peut intervenir à tout moment. L'entrepreneur se met d'accord avec le représentant des salariés sur le montant du salaire et reçoit alors de celui-ci la figurine de jeu.

Rupture du contrat de travail

A chaque case rouge, une rupture du contrat de travail peut être annoncée, pour l'entreprise concernée par la case, soit par l'entrepreneur, soit par le représentant des salariés. Elle devient effective à la prochaine case rouge. Sur cette case, l'entrepreneur pourra toutefois produire encore une fois avec la machine concernée. De toute manière, le salaire doit être payé encore une fois. Puis la figurine est rendue au représentant des salariés qui peut en disposer immédiatement.

L'allocation de chômage

Après le premier tour de circuit, le représentant des salariés doit payer pour toute la main-d'œuvre qui lui revient suite à une démission ou un licenciement, une allocation de chômage égale au salaire convenu auparavant. Cette allocation est due à chaque fois que le représentant des salariés reçoit le dé.

Lock-out

Si une ou plusieurs entreprises sont immobilisées par une grève, d'autres entreprises peuvent décider le lock-out. Les entreprises fermant leur porte ne payent aucun salaire et ne peuvent pas produire. Donc, à chaque case rouge, il faut payer 300 marks de frais de stagnation par machine. Le représentant des salariés paie aussi du fait des machines arrêtées, le coût de la grève. Le lock-out peut être arrêté à tout moment par les entreprises. Les conditions de travail restent valables.

Dans ces règles avancées, les fonctions des partenaires sociaux vis à vis de l'économie générale ne doivent pas être minimisées en un simple conflit social. Les règles sont une tentative de simuler l'apparition et les effets d'un conflit social dans l'économie de marché, et ainsi de contribuer à une meilleure compréhension de ces processus.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

<p>Panne de machine !</p> <p>Si une de vos machines est en double production, vous revenez en simple production. En rendant 2 jetons idée, vous recevez 10 000 DM au titre de l'assurance. Vous devez toutefois rendre la machine.</p>	<p>Epidémie de Grippe !</p> <p>Aucune production possible lors de la prochaine case décision.</p>
<p>Il faut payer la prime d'assurance !</p> <p>Payez 1 000 DM, et gardez cette carte. Elle vous assure pour l'incendie, la panne de machine, l'accident, la responsabilité civile (explosion), et le vol. Elle remplace pour toutes ces cartes les jetons IDEE respectivement demandés. Après utilisation, remettre cette carte sous la pile.</p>	<p>Epidémie de Grippe !</p> <p>Aucune production possible lors de la prochaine case décision.</p>
<p>Il faut payer la prime d'assurance !</p> <p>Payez 1 000 DM, et gardez cette carte. Elle vous assure pour l'incendie, la panne de machine, l'accident, la responsabilité civile (explosion), et le vol. Elle remplace pour toutes ces cartes les jetons IDEE respectivement demandés. Après utilisation, remettre cette carte sous la pile.</p>	<p>Offre spéciale !</p> <p>Vous pouvez acheter jusqu'à 10 matières premières à 300 DM pièce (pour autant qu'il y en ait assez sur le marché)</p>
<p>Il faut payer la prime d'assurance !</p> <p>Payez 1 000 DM, et gardez cette carte. Elle vous assure pour l'incendie, la panne de machine, l'accident, la responsabilité civile (explosion), et le vol. Elle remplace pour toutes ces cartes les jetons IDEE respectivement demandés. Après utilisation, remettre cette carte sous la pile.</p>	<p>Offre spéciale !</p> <p>Vous pouvez acheter jusqu'à 10 matières premières à 300 DM pièce (pour autant qu'il y en ait assez sur le marché)</p>
<p>Procès pour concurrence déloyale</p> <p>Soit vous payez 500 DM à chacun de vos adversaires, soit vous avez de bons avocats, et vous rendez simplement 1 jeton IDEE à la banque.</p>	<p>Offre spéciale !</p> <p>Vous pouvez acheter jusqu'à 10 matières premières à 300 DM pièce (pour autant qu'il y en ait assez sur le marché)</p>

<p>Procès pour concurrence déloyale</p> <p>Soit vous payez 500 DM à chacun de vos adversaires, soit vous avez de bons avocats, et vous rendez simplement 1 jeton IDEE à la banque.</p>	<p>Fort taux de rebut !</p> <p>Soit vous payez 500 DM par produit fini, soit vous parvenez à améliorer vos procédés de fabrication et vous rendez alors 1 jeton IDEE à la banque.</p>
<p>Incendie dans les produits finis</p> <p>Rendez tous vos produits finis. (La marchandise est remise dans le marché, dans les emplacements de prix les plus élevés actuellement libres). Vous pouvez faire jouer votre assurance en rendant 1 jeton IDEE, et vous êtes alors remboursé au cours du marché.</p>	<p>Fort taux de rebut !</p> <p>Soit vous payez 500 DM par produit fini, soit vous parvenez à améliorer vos procédés de fabrication et vous rendez alors 1 jeton IDEE à la banque.</p>
<p>Votre stock de marchandises a vieilli !</p> <p>Soit vous remettez vos produits finis dans l'entrepôt des matières premières, soit vous êtes parvenu à accélérer le développement de vos produits et vous rendez dans ce cas 2 jetons IDEE.</p>	<p>Incendie dans les matières premières</p> <p>Rendez votre toutes vos matières premières. (La marchandise est remise dans le marché, dans les emplacements au prix le plus haut qui soit libre tout de suite). Vous pouvez faire jouer votre assurance, en rendant 1 jeton IDEE, et vous êtes alors remboursé au prix du marché.</p>
<p>Votre stock de marchandises a vieilli !</p> <p>Soit vous remettez vos produits finis dans l'entrepôt des matières premières, soit vous êtes parvenu à accélérer le développement de vos produits et vous rendez dans ce cas 2 jetons IDEE.</p>	<p>Incendie dans les matières premières</p> <p>Rendez votre toutes vos matières premières. (La marchandise est remise dans le marché, dans les emplacements au prix le plus haut qui soit libre tout de suite). Vous pouvez faire jouer votre assurance, en rendant 1 jeton IDEE, et vous êtes alors remboursé au prix du marché.</p>
<p>Votre stock de marchandises a vieilli !</p> <p>Soit vous remettez vos produits finis dans l'entrepôt des matières premières, soit vous êtes parvenu à accélérer le développement de vos produits et vous rendez dans ce cas 2 jetons IDEE.</p>	<p>Désolé !</p> <p>Une pièce casse dans une de vos machines jusqu'à la prochaine case décision. Vous ne pouvez plus produire avec l'une de vos machines.</p>

<p>Votre agence de publicité tient une bonne idée !</p> <p>Lors de la prochaine case décision, vous recevez pour la vente de vos produits finis le prix du niveau au dessus, (au maximum 5000 DM par marchandise). Si vous vous entendez librement avec un concurrent, personne ne peut vous vendre au-dessous du prix réel. Cette carte n'est plus valable passé la prochaine case décision.</p>	<p>Vous devriez engager un spécialiste en fabrication !</p> <p>Payez 2000 DM d'honoraires par machine et mettez cette machine en double production (cf. règle du jeu). Les machines qui sont déjà en double production ne peuvent pas être améliorées davantage. Vous n'êtes pas obligé de suivre ce conseil !</p>
<p>Votre agence de publicité tient une bonne idée !</p> <p>Lors de la prochaine case décision, vous recevez pour la vente de vos produits finis le prix du niveau au dessus, (au maximum 5000 DM par marchandise). Si vous vous entendez librement avec un concurrent, personne ne peut vous vendre au-dessous du prix réel. Cette carte n'est plus valable passé la prochaine case décision.</p>	<p>Vol dans le stock des produits finis</p> <p>Rendez 1 produit fini. (La marchandise est remise dans le marché, dans les emplacements au prix le plus haut qui soient libres tout de suite). Si vous possédez un ordinateur, vous pouvez garder la marchandise. Votre ordinateur vous permet en effet une surveillance complète des stocks.</p>
<p>Votre entreprise fête son Jubilé de 50 ans !</p> <p>Offrez 500 DM à chacun de vos confrères.</p>	<p>Vol dans le stock des produits finis</p> <p>Rendez 1 produit fini. (La marchandise est remise dans le marché, dans les emplacements au prix le plus haut qui soient libres tout de suite). Si vous possédez un ordinateur, vous pouvez garder la marchandise. Votre ordinateur vous permet en effet une surveillance complète des stocks.</p>
<p>Accident !</p> <p>Vous passez pendant 3 tours. Vous pouvez faire jouer votre assurance : contre 2 jetons idée, vous recevez 6000 DM pour la perte d'exploitation, mais l'interdiction de jeu demeure.</p>	<p>Grève sauvage !</p> <p>Soit vous payez 4000 DM pour la perte de production, soit vous parvenez à rétablir une bonne ambiance de travail, ce qui vous coûte 1 jeton idée.</p>
<p>Explosion !</p> <p>Indemnisez à hauteur de 2000 DM votre voisin de droite et votre voisin de gauche. Vous pouvez faire jouer votre assurance en rendant 2 jetons idée, et elle vous rembourse vos 4000 DM.</p>	<p>Il faut payer la prime d'assurance !</p> <p>Payez 1 000 DM, et gardez cette carte. Elle vous assure pour l'incendie, la panne de machine, l'accident, la responsabilité civile (explosion), et le vol. Elle remplace pour toutes ces cartes les jetons IDEE respectivement demandés. Après utilisation, remettre cette carte sous la pile.</p>