

Ponzi Scheme

Age : 12 ans et plus, 3 à 5 joueurs, durée : 60 à 90 minutes.

Aperçu du jeu

(basé sur une histoire vraie)

1919, au lendemain de la Première Guerre Mondiale. La globalité des marchés financiers sont dans un chaos total. Charles Ponzi, qui vient juste d'arriver à Boston, se présente avec un système financier brillant. Il persuade quelques investisseurs grâce à un plan d'investissement dans des coupons-réponses européens, qui ne furent jamais produits. Au lieu de cela, il utilise les fonds initiaux pour payer les dividendes, et pour combler les vides il organise de nouvelles levées de fonds grâce à de nouveaux investisseurs. A cause de l'opacité des informations, ce « nouvel investissement avec un retour suprême » est promu par les postes de Boston. Ce système a duré pendant un an, lorsque finalement il finit par s'écrouler à cause de blancs divergents dans la comptabilité, ce qui a pour effet de conduire Ponzi à la banqueroute.

Des systèmes similaires ont vu le jour tout au long du siècle dernier, avec des plans d'investissements toujours plus « prometteurs » et toujours plus complexes. Le terme « Système de Ponzi » est même rentré dans le jargon professionnel de la finance.

P2

But du Jeu

Dans ce jeu, les joueurs sont des professionnels de la finance qui lèvent des fonds en annonçant des plans d'investissement dans différentes industries. Au jour prévu, les joueurs doivent payer les intérêts promis aux investisseurs. De plus, les joueurs peuvent échanger ces industries virtuelles grâce à des échanges clandestins. Lorsqu'un joueur n'arrive pas à payer les intérêts, la partie se termine immédiatement. Tous les joueurs qui ont « survécu » marquent des points selon leurs industries virtuelles.

Contenu

1 plateau de financement

72 cartes Fonds, qui comprennent :

9 Fonds initiaux

47 Fonds

16 Fonds bear (qui sont des fonds qui représentent des valeurs d'un gros montant)

4 Produits de luxe

60 tuiles Industries (15 de chaque dans les transports, l'énergie, les médias et l'immobilier)

5 roues du temps

5 écrans

P3

5 cartes marqueur du temps

1 enveloppe pour le commerce entre initiés

1 jeton de premier joueur

Du Cash

Mise en place

La zone du marché

1. Placez le plateau de financement au milieu de la table. Il y a trois **rangées de Fonds** sur le plateau de financement.

2. Placez les 9 fonds initiaux sur le plateau selon le nombre inscrit en leur centre, avec les trois plus petites valeurs sur la 1ère rangée et les trois valeurs les plus grandes sur la 3e rangée. L'ordre dans une même rangée n'a pas d'importance.
3. Mélangez les 63 autres fonds pour former une pioche, face cachée. Placez-la à côté du plateau de jeu.
4. Triez les industries pour former quatre piles. Placez-les à côté du plateau avec les produits de luxe.
5. Triez l'argent et placez-le pour qu'il soit accessible à tous les joueurs. Vous pouvez aussi désigner un joueur qui sera le banquier, qui gèrera l'argent.

P4

La zone du Joueur

1. Chaque joueur prend un écran, une roue du temps et une carte marqueur du temps. Placez-les devant-vous, en laissant assez de place autour de la roue du temps, et placez la carte marqueur du temps en face de la flèche rouge de la roue.
2. Le joueur qui tient le mieux sa parole reçoit le jeton de premier joueur. La partie peut commencer. Pendant la partie, les joueurs joueront chacun leur tour dans le sens horaire.

*Les joueurs ne reçoivent pas d'argent ni d'industrie au début de la partie. Vous devez les obtenir grâce au marché ou grâce aux échanges avec les autres joueurs.

↑ Mise en place pour une partie à 4 joueurs

P5

Règles du jeu : Jeu de Base

La partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche est constituée des étapes suivantes, réalisées dans cet ordre et suivant l'ordre du jeu :

- Financement : Chaque joueur peut prendre une industrie et une carte de fond.
- Echange clandestin : Chaque joueur peut participer à l'échange clandestin.
- Passer le Jeton de Premier Joueur : Passez le jeton de premier joueur et retirez une carte de fond du plateau de jeu.
- Effondrement du Marché : si le nombre de carte de fond bears sur le plateau est égal ou supérieur au nombre de joueurs, le marché s'effondre.
- Tourner la Roue : Chaque joueur avance sa roue du temps d'une case ; si le marché s'est effondré, avancez de deux cases sur la roue à la place.

P6

Financement

En commençant pas le premier joueur, dans le sens horaire, chaque joueur peut « financer » sur le marché. Il est possible de passer. Lorsque vous financez, vous prenez une industrie et une carte de fond. Vous devez prendre les deux.

1- Premièrement, prenez une tuile industrie du marché et placez-la devant vous. Triez vos industries par type, et disposez-les de manière à ce que tous les autres joueurs puissent facilement identifier le type et le nombre d'industries que vous possédez. Vous ne pouvez pas prendre une tuile d'industrie si c'est la 4e de ce type que vous prenez.

2- Ensuite vous prenez un fond/prestation de la ligne correspondante sur le plateau de financement en fonction de l'industrie que vous avez choisie.

Si c'est votre première tuile de ce type d'industrie, vous devez prendre une carte Fond de la première rangée.

Si c'est votre deuxième tuile de ce type d'industrie, vous devez prendre une carte Fond dans la deuxième rangée.

Si c'est votre troisième tuile de ce type d'industrie, vous devez prendre une carte Fond dans la troisième rangée.

3- Chaque carte de fond possède une période de paiement inscrite à l'intérieur du cercle. Placez ce fond à côté du nombre correspondant sur votre roue du temps. (Si vous avez plusieurs cartes pour un même emplacement, vous pouvez les empiler, ne révélant ainsi que les intérêts et les périodes de paiement des fonds).

4 – Prenez autant d'argent à la banque que le montant indiqué sur la carte fond et cachez-le derrière votre écran

P7

*Lorsqu'il y a moins de 9 cartes sur le plateau, prenez le nombre de cartes nécessaire pour les remettre face visible sur le plateau. Triez toujours les cartes selon leur chiffre central pour que les trois Fonds avec la valeur la plus faible soient sur la 1^{ère} rangée et les trois plus élevés sur la 3^e rangée.

*L'ordre à l'intérieur d'une même rangée n'a aucune importance.

*Quand la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

Exemple : Grace a 2 transports et 1 immobilier devant elle. Lors de la phase de financement, elle prend un autre transport. Étant donné que c'est son troisième transport, elle doit prendre un fond de la troisième rangée sur le plateau.

Pour sa prochaine phase de financement, comme Grace a déjà 3 transports devant elle, elle ne pourra pas prendre de nouveau transport (à moins qu'elle ait perdu des tuiles à cause d'un effondrement ou à cause d'un échange clandestin et donc le nombre de ses transports est inférieur à trois).

P8

Grace peut cependant prendre un autre type d'industrie, elle prend donc un immobilier. Comme c'est son deuxième immobilier elle prend des fonds dans la deuxième rangée du plateau de jeu.

Echange clandestin

En commençant par le premier joueur, et ensuite dans le sens horaire, chaque joueur peut engager un échange clandestin. Vous n'êtes pas obligé de proposer une offre, vous pouvez passer.

1. Lorsque vous vous engagez dans un échange clandestin, choisissez un autre joueur qui a au moins une industrie en commun avec vous. Choisissez quelle industrie est impliquée dans l'offre. IL NE PEUT PAS refuser. Il est possible de choisir une industrie dont vous possédez déjà 3 tuiles.

2. Secrètement, placez une somme d'argent dans l'enveloppe et donnez-la au joueur concerné. Le joueur regarde la somme dans l'enveloppe et il doit choisir parmi ces deux options :

a. VENDRE ! Prendre tout l'argent qui est dans l'enveloppe et vous donner une industrie du type correspondant.

b. CONTRE-OFFRE ! Il doit rajouter exactement la même somme d'argent dans l'enveloppe, et vous la rend. Vérifiez que le montant total est correct (qui comprend le cash que vous

pensiez lui donner, et la même somme qu'il vous donne). Le prix ne peut pas être modifié. Ensuite vous lui donnez une industrie du type correspondant à celui choisi pour l'échange.

P9

*L'échange clandestin est un échange initié par un joueur dans lequel le joueur choisi peut devenir l'acheteur ou le vendeur. Il y aura forcément une industrie de transférée à un joueur. Le joueur choisi ne peut pas annuler l'échange. Si le joueur qui a initié la vente reçoit en retour l'enveloppe, il ne peut pas augmenter le prix ; vous ne pouvez que prendre le cash et donner une industrie en retour.

*Pendant la partie, l'argent en votre possession et le prix des échanges clandestins sont des informations privées et secrètes. Vous devez garder votre argent derrière votre écran. Le prix pour l'échange clandestin doit être strictement conservé dans l'enveloppe pour que seuls les joueurs participant à l'échange en connaissent le montant ; vous ne devez pas indiquer le montant d'une autre manière que ce soit, mais les autres joueurs peuvent discuter et essayer de deviner le prix.

*Toutes les informations autres que l'argent, telles que les industries et les fonds, sont des informations qui sont visibles et connues de tous.

Passer le jeton de premier joueur

1. Si vous avez le jeton de premier joueur, passez-le au joueur à votre gauche.
2. Le joueur qui reçoit le jeton doit choisir et retirer une des cartes de fond du plateau de jeu. Placez les fonds retirés dans la pile de défausse, face visible. Si un fond initial est retiré, il est retiré définitivement du jeu ; remettez-le dans la boîte de jeu.

P10

3. Remettez des cartes de fond sur le plateau du marché, et triez les fonds selon leur valeur. Triez toujours les cartes selon leur chiffre central pour que les trois Fonds avec la valeur la plus faible soient sur la 1^{ère} rangée et les trois plus élevés sur la 3^e rangée. L'ordre à l'intérieur d'une même rangée n'a aucune importance.

Effondrement du Marché

Si le nombre de carte de fonds bear sur le plateau de jeu est supérieur ou égal au nombre de joueurs, alors il y a un effondrement du marché :

1. Défaussez toutes les cartes de Fonds bear du plateau de jeu. Mélangez la pile de défausse avec la pioche. Remettez ensuite des cartes sur le plateau du marché.
2. En commençant par le premier joueur (celui qui a juste reçu le jeton de premier joueur), dans le sens horaire, chaque joueur choisit et défausse une tuile industrie qui est devant lui. Vous devez défausser une tuile industrie dans laquelle vous avez le plus de tuiles. Si vous avez le choix entre plusieurs industries, choisissez librement parmi celles-ci. On remet les industries défaussées au marché.

P11

Tourner la Roue

- 1 - Chaque joueur avance maintenant la roue d'une case en sens horaire. Ne bougez pas les cartes Fond.

2 - S'il y a eu un effondrement du marché pendant ce tour, il y aura une ruée sur les banques, donc à la place d'une case vous avancez la roue de deux cases.

* Si pendant que vous tournez la roue, il y a des fonds qui passent la flèche et atteignent « 5 », remplacez ces fonds devant la flèche.

* Ne déplacez jamais la carte marqueur du temps

Exemple : Avant de tourner la roue, Alice a « 80 » fonds sur le 1, « 25 » fonds sur le 2, et « 9 » fonds sur le 3. Le marché a subi un effondrement lors de ce tour, on avance la roue de deux cases. Ainsi le « 80 » fonds atteint le 5, remplacez le sur la flèche avec le « 25 ».

Payer les Intérêts

1 - Tous les joueurs vérifient s'il y a une ou plusieurs cartes Fond devant la flèche de la roue.

2 - Tous les joueurs paient les intérêts inscrits au bas des cartes. Si au moins un joueur ne peut pas payer tous les intérêts dus à ce tour, c'est la banqueroute et la partie s'arrête immédiatement. Si tous les joueurs ont pu payer les intérêts, la partie continue.

3 - Les joueurs replacent les cartes payées en face des zones correspondantes de la roue (comme si vous aviez juste reçu ces nouveaux fonds). Ils ne sont jamais retirés de la roue. Les fonds payés vont simplement retourner sur les cases correspondantes de la roue. En d'autres termes, le nombre de fonds autour de la roue ne baisse jamais, vous devrez payer les intérêts plusieurs fois, mais vous ne prendrez l'argent à la banque qu'une seule fois au moment du financement !!

P12

*Vous ne pouvez pas payer les intérêts d'un fond avant qu'il atteigne la flèche.

4- Le nouveau tour commence par le nouveau premier joueur.

Exemple : Alice a « 80 » et « 25 » de fonds prêt de la flèche. Après avoir payé 120+36 d'intérêts, elle place le « 80 » à côté du 3 et le « 25 » prêt du 5.

Fin de la partie et comptage des points

1. Quand quelqu'un ne peut pas payer les intérêts, la partie se termine immédiatement.

2. Les joueurs qui n'ont pas pu payer leurs intérêts perdent immédiatement. Tous les autres joueurs calculent leurs scores.

3. Les joueurs calculent d'abord leur score pour les tuiles industries qu'ils possèdent. Pour chaque industrie, vous marquez des points selon le nombre de tuiles de cette industrie. Plus vous avez des tuiles de la même industrie plus vous marquez de points :

P13

Nombre de Tuiles de même industrie	1	2	3	4	5	6+
Score de cette tuile	1	2	3	4	5	Et ainsi de suite
Tuiles cumulées	1	3	6	10	15	Et ainsi de suite

4. Les joueurs marquent des points en fonction de l'argent qu'ils possèdent.

Cash	30~55	56~77	78~95	96~
Score	1	2	3	4

5. le joueur qui a le total le plus élevé remporte la partie ! En cas d'égalité, celui qui possède la valeur centrale d'un fond le plus élevé autour de la roue l'emporte !

Exemple : Lorsque la partie est terminée, >Grace a réussi à payer ses intérêts. Elle a 3 transports qui valent 6 points (1+2+3) ; 2 énergies qui valent 3 points (1+2), et 1 immobilier qui vaut 1 point. Elle a de plus 160 en cash, ce qui lui rapporte 4 points. Son score total est de 14 points (6+3+1+4). Alice a aussi terminé avec 14 points. Étant donné que le fond le plus élevé sur la roue de Grace est « 62 », qui est bien supérieur au « 45 » de Alice, Grace remporte la partie.

P13

Règles du jeu : Version Avancée (Nous conseillons aux joueurs d'avoir joué au moins une fois à la version de base avant d'essayer cette version. Les règles avancées ressemblent pour beaucoup aux règles de jeu du jeu classique, avec les changements suivants :)

Échanges clandestins

1. Au lieu d'initier un échange clandestin, vous pouvez choisir d'acheter un produit de luxe à la place.
2. Si vous choisissez d'acheter un produit de luxe, vous en choisissez-un parmi ceux restants sur la table. Vous en payez sa valeur et vous le placez devant-vous.

*Chaque produit de luxe est unique. Vous ne pouvez acheter que des produits de luxe qui sont sur la table. Vous ne pouvez pas acheter des produits de luxe venant d'un autre joueur, ni même vendre les vôtres.

* Les produits de luxe achetés restent une information publique.

Fin de la Partie et Comptage des Points

1. Lors du comptage des points vous ne marquez rien pour l'argent que vous possédez. Vous ne marquez des points que pour les industries et les produits de luxe que vous avez achetés.

FAQ

1. Que se passe-t-il si un joueur a oublié de tourner la roue, ou bien s'il ne l'a pas fait correctement ?

Vous devez utiliser la carte marqueur du temps pour vérifier si un joueur a mal tourné la roue. Chaque joueur devrait avoir sa carte de départ à côté du même nombre sur la roue. Tournez les roues concernées de manière adéquate pour les remettre sur le même nombre. Ne déplacez pas le jeton. Tournez seulement la roue.

2. Les échanges clandestins sont si difficiles ! Comment dois-je fixer le prix ?

Le meilleur prix d'échange est le prix auquel vous échangez avec les autres joueurs. Par exemple si vos tuiles industries sont systématiquement achetées pendant la partie cela signifie que le prix proposé est trop bas. De la même manière si vous n'arrêtez pas d'acheter des tuiles facilement c'est que le prix que vous payez est probablement trop haut. Continuez de faire des échanges avec les autres joueurs pour essayer de deviner les prix qu'ils ont en tête.

Bien sûr, les prix ne sont pas statiques dans le jeu : ils évoluent de manière dynamique en fonction de la situation financière du joueur ainsi qu'en fonction de leur capacité à prévoir la fin de la partie. Réussir à prévoir le prix des autres joueurs est la clé pour remporter la victoire.

3. Que se passe-t-il si tous les joueurs font banqueroute en même temps ?

Vous perdez tous.

4. J'initie un échange clandestin. L'enveloppe m'a été rendue, mais la somme de cash n'est pas bonne. Que dois-je faire ?

P15

Vous devez dire au joueur concerné qu'il a fait une erreur et qu'il n'a pas payé la bonne somme, redonnez-lui l'enveloppe pour qu'il vérifie le cash.

Si le joueur n'est plus sûr du prix original, voici la solution : vous reprenez ce que vous avez payé de l'enveloppe. L'autre joueur prend ensuite ce qu'il reste dans l'enveloppe, ce qui devrait correspondre à ce qu'il a payé. Enfin, vous refaites l'échange clandestin avec ce joueur, vous remettez la somme de cash que vous aviez mis au départ dans l'enveloppe. Rappelez-vous de ne pas donner d'information sur le prix aux autres joueurs que vous deux. Essayez aussi de vous souvenir du prix que vous proposez lors d'un échange clandestin.

5. Puis-je utiliser une calculatrice ? Prendre des notes ?

Vous pouvez utiliser une calculatrice mais cela n'est pas d'une grande aide. De manière assez étrange, les joueurs qui utilisent une calculatrice ont tendance à plus perdre que les autres.

Vous pouvez prendre des notes. En fait, partager vos observations pendant la partie pourrait être une expérience assez intéressante.

Traduction française : Stéphane Athimon, Thierry Vareillaud, Florian Huet
Relecture règles Françaises : Natacha Athimon-Constant