

*Le prix des actions a atteint ce qui paraît être un haut plateau permanent.*

*Irving Fisher, économiste, début octobre 1929*

# KRACH 29

**CE JEUDI MATIN, 24 OCTOBRE, VOUS ÊTES ANGOISSÉ.  
DES RUMEURS INQUIÉTANTES VOUS SONT PARVENUES LA VEILLE.  
ARRIVÉ SUR VOTRE LIEU DE TRAVAIL, WALL STREET,  
VOUS ALLEZ TENTER DE VENDRE  
LES ACTIONS DE SOCIÉTÉS QUE L'ON VOUS A CONFIÉES  
AFIN DE LIMITER VOS PERTES.**

## **BUT DU JEU**

Les joueurs incarnent de célèbres traders des années 20.

En plein Krach boursier, les millions de dollars partent en fumée, il faudra en perdre le moins possible !

Pour ce faire, ils devront échanger frénétiquement leurs Actions de sociétés, qui décotent furieusement pendant les 4 jours du Krach financier de 1929, et réussir à conclure les meilleures Ventes.

Au terme de 4 manches, le joueur ayant perdu le moins de millions de dollars sera déclaré vainqueur.



### VOTRE GUIDE (OU PAS ?)

Hello, vous me reconnaissez : appelez-moi Nono.

D'habitude mes conseils je ne les donne pas, je les vends. Surtout à des winners comme vous. Bref, si vous espérez saisir le bon esprit, fiez-vous à moi, mais n'en attendez pas plus puisque c'est gratuit !

## MATÉRIEL

3 tableaux de cours  
et leurs supports en bois

66 cartes Actions ♦

8 cartes Trader ♦

8 cartes Offre de vente ♦

9 cartes Bénéfice ♦

9 cartes Préjudice ♦

12 jetons Contrat

un registre des pertes  
(bloc de score)

1 feutre

1 crayon



### LES CARTES ACTIONS

Chaque carte présente  
deux Actions de société,  
à vendre en lot le plus vite possible.



### LES OFFRES DE VENTE.

Chaque partie en accueille une  
par joueur (avec un maximum de 8).



Attention :  
elles sont recto/verso !  
La 01 et la 02 changent selon  
le nombre de joueurs.  
Suivez les indications en bas  
à droite de ces cartes, prenez  
garde à utiliser la bonne face !



# MISE EN PLACE

*J'investis dans des entreprises tellement merveilleuses qu'elles peuvent être gérées par un idiot. Car tôt ou tard, ça arrivera.*

*Warren Buffet*

Disposez les trois plateaux de cours sur un côté de table, bien visibles de tous les joueurs.



## DÉCOTE INITIALE

Piochez deux cartes Actions.

La première fait chuter le cours des deux sociétés qu'elle présente à -5 : tracez un trait du haut (0) jusqu'à la ligne -5 du cours.

La deuxième fait chuter le cours des deux sociétés qu'elle présente à -2.

Les autres cours commencent à 0.

Dès lors, chaque trader choisit un personnage et place sa carte devant lui, puis choisit un des 12 jetons Contrat.



### UN CONSEIL DE NONO

*Etre lié par un contrat à la bourse, c'est comme essayer de nager avec un boulet au pied !*

Puis remélangez toutes les cartes Action (même les deux de la décote initiale).

Disposez-les en une pile au milieu de la table devant les plateaux de cours.

## BÉNÉFICES ET PRÉJUDICES

Placez la carte Bénéfice +15 et Préjudice -15 côte à côte, à gauche des Offres de vente.

Mélangez les 8 autres cartes Bénéfice et placez-en trois (face cachée) par dessus la carte +15. Faites de même avec les cartes Préjudice et la carte -15.

Les autres ne seront pas utilisées, rangez-les dans la boîte.

## LES OFFRES DE VENTE

Elles occupent le centre de la table.

Il doit y en avoir autant que de traders.

Commencez par placer celle numérotée 01 et placez les suivantes en dessous, dans l'ordre croissant, jusqu'à en avoir placé autant que le nombre de joueurs.

Une partie se déroule en 4 manches, qui représentent les 4 journées du krach boursier d'octobre 1929.

**Un joueur est nommé transcripteur,**

il a la charge de reporter sur les tableaux de cours les décotes des valeurs de sociétés à chaque fois que nécessaire : lors des décotes initiales, lors des phases de décote ou lorsqu'une carte **Bénéfice** ou **Préjudice** le réclame.

**Un joueur est nommé Président de séance,**

il a la charge d'ouvrir la phase d'échange en déclarant « *La bourse est ouverte !* ».

Il doit également noter sur le registre des pertes (*le bloc de score*) l'évolution des pertes de chaque joueur au cours de la partie.

## DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE

Lors d'une journée, chaque trader jouera les 5 phases suivantes :



### 1 - DISTRIBUTION

*Un spéculateur, c'est un homme qui observe le futur et agit avant qu'il n'arrive.*

*Bernard Baruch*

Les cartes Actions sont mélangées (*même les deux ayant servi à la décote initiale de la mise en place*) avant d'être distribuées aux joueurs selon le tableau ci-dessous.



*Note : remélangez toutes les cartes Actions à chaque début de journée.*

**Le volume d'échange augmente avec la pression !**

Les cartes sont distribuées aux traders faces cachées. Ces cartes représentent leur portefeuille d'actions.

Les traders n'ont pas le droit de les consulter avant le début de la phase suivante.

## 2 - ÉCHANGES

*Le risque provient de ne pas savoir ce que l'on fait.*

*Warren Buffet*

Au début de cette phase, les traders prennent simultanément connaissance de leurs cartes Actions et peuvent immédiatement démarrer les échanges (et même conclure leur Vente s'ils le souhaitent, voir phase suivante).

Leur objectif est de réunir au sein de leur main un maximum d'Actions d'une même société, quelle qu'elle soit.

### Frénésie dans la salle !!!

Les échanges se font dans le chaos et la discorde ; tous les joueurs peuvent proposer des échanges en même temps et autant de fois qu'ils le veulent.

Il n'y a pas d'ordre de jeu, pas de limite d'échange, mais une seule règle à respecter : **On échange toujours les cartes Actions au taux de un contre un** (1 carte pour 1 autre, 2 pour 2, 3 pour 3, etc.) de sorte que tous les joueurs conservent le même nombre de cartes en main.



*Exemple : Christian cherche à faire une Vente d'Actions US steel, il en a deux dans la main. Il propose ses cartes restantes à l'échange : qui en veut 3 ? 3! Benjamin fait l'échange avec lui tandis que Charles échange 2 cartes avec Marine. Christian pas totalement satisfait en échange à nouveau 2 de celles que lui a donné Benjamin. Ça y est il a 4 US steel, il se dit que c'est suffisant ! Il vend et la phase d'échanges s'arrête pour lui. Les autres poursuivent.*

Les traders ont l'occasion de faire autant d'échanges qu'ils le veulent, mais ne pourront conclure qu'une seule Vente (voir phase suivante), idéalement le plus vite possible et la plus garnie possible.

La phase d'échanges prend fin pour un trader dès qu'il conclut sa Vente.



**UN CONSEIL AVISÉ DE NONO**  
Vendez le plus vite possible !



**UN CONSEIL AVISÉ AUSSI DE NONO**  
Prenez votre temps avant de vendre !



### 3 - VENTES

*L'avenir semble radieux.*

*Thomas W. Lamont, le 19 octobre 1929*



Dès qu'un trader estime avoir une collection suffisante d'Actions de la même société (avec un minimum de 2 cartes), il peut conclure sa Vente : **il les regroupe en un tas et le pose sur la première Offre de vente disponible (la plus haute).**

**Il constitue alors son portefeuille** : il dispose toutes les cartes restantes de sa main devant lui, faces visibles.

Les échanges se poursuivent pour les autres traders jusqu'à ce que le dernier ait conclu sa Vente.

*Note : une fois sa Vente conclue, un trader ne peut plus modifier ses cartes (celles de sa Vente comme celles de son portefeuille, devant lui).*

### LES JETONS CONTRAT



Si un trader conclut une Vente des Actions de la même société que son jeton Contrat, **il peut ajouter son jeton à la Vente** en le posant sur son tas de cartes.

**Ce jeton se comporte comme une Action supplémentaire.**

*Info : après l'enregistrement des pertes à la fin de la journée, le trader récupèrera un jeton contrat de son choix dans la réserve.*

### Vente d'Exception

Si un trader parvient à conclure une Vente composée d'au moins 5 cartes et du jeton Contrat correspondant, **il se débarrasse définitivement de son jeton Contrat !**

Il restera sans jeton pour tout le reste de la partie.



#### UN CONSEIL DE NONO

*Restez focus sur les contrats de vos adversaires ! C'est un moyen facile de les écraser !*

### BÉNÉFICES ET PRÉJUDICES

Une fois que tous les traders ont conclu une Vente, la phase s'achève.

Dès lors, le **premier** trader à avoir conclu une Vente pioche une carte Bénéfice, et le **dernier** trader à avoir conclu une Vente pioche une carte Préjudice.

Chaque carte Bénéfice ou Préjudice piochée est conservée face visible. Elle devra être jouée lors de la prochaine occurrence de la phase indiquée sur la carte, puis elle sera défaussée.



*Note : une carte Bénéfice peut être volontairement défaussée sans être activée.*

## 4 - DÉCOTES

*La finance est l'art de faire passer l'argent de mains en mains jusqu'à ce qu'il ait disparu.*

*Robert Sarnoff, directeur de la RCA*



Il est temps d'observer les conséquences des Ventes conclues lors de la journée, puis de reporter les décotes consécutives pour tous les cours !

Pour chaque Vente, reportez les décotes sur les tableaux des cours : comptez le nombre de cartes utilisées pour conclure la Vente, et réduisez d'autant le cours de cette Action (tracez un trait de son état actuel jusqu'à la nouvelle valeur).

*Note : ici, seules les Actions de la société concernée par la Vente sont prises en compte ! Les deuxièmes Actions des cartes sont ignorées.*

*Exemple : La Vente de Christian concerne US Steel dont le cours est à -8. Il a conclu une Vente de 3 cartes, plus son jeton Contrat US Steel, ce qui représente un total de 4 Actions. La décote sera donc de M\$4, et le cours d'US Steel passe à -12 (-8 -4).*

### LES OFFRES DE VENTE SPÉCIALES

Les Offres de vente à multiplicateur (x2 ou x3)

La décote sera du nombre de cartes de la vente multiplié par ce multiplicateur.



Les Offres de vente à valeur fixe (1 ou 2)

La décote sera uniquement de cette valeur fixe.

*Ignorez le nombre d'Action et même l'éventuel jeton Contrat pour calculer la Décote.*

*Note : quelle que soit l'Offre de vente, une VENTE D'EXCEPTION (voir p.6) est toujours possible.*

### LE BANKRUN !

À l'issue du report des décotes, si une valeur de société atteint -30 : **le système bancaire s'effondre et tous les joueurs perdent immédiatement la partie !**



### MON SEUL VRAI CONSEIL

**Attention !**  
Un **bankrun** nous serait fatal !  
Il faut l'éviter à tout prix !  
**C'EST DE NOS TÊTES DONT ON PARLE LÀ !**

## 5 - PERTES

*Les pertes en bourse peuvent nous apprendre à ne pas trop nous attacher aux choses temporelles. L'argent vient et va, mais la sagesse demeure.*

*Alexander Elder*

Après l'application des décotes, chaque trader va accroître ses Pertes (son score, en négatif).



**Pour chaque Action dans son portefeuille (celles conservées devant lui), chaque trader ajoute à ses pertes la valeur du cours de cette Action.**

*Chaque carte présente deux Actions ; cette fois les deux génèrent des pertes !*

*Exemple : Benjamin a gardé devant lui deux cartes Actions : une United Aircraft / US Steel et une United Aircraft / Kodak.*

*Le cours de United Aircraft est à -8, celui d'US Steel à -12 et celui de Kodak à -5. Il perd donc 33 millions de dollars (-8 -12, -8 -5).*



**Jeton Contrat** : Ceux qui ont toujours leur jeton Contrat devant eux doivent le considérer comme une Action de plus pour cette société, et ajouter ainsi son cours une fois de plus à leurs pertes !

À l'inverse, ceux n'ayant plus de jeton Contrat doivent en repiocher un dans la réserve, à moins qu'ils n'aient conclu une Vente d'Exception.

## JOURNÉES SUIVANTES

Pour chaque journée, répétez les 5 phases en distribuant une carte Actions de plus que la journée précédente.

La partie prend fin à l'issue de la quatrième journée, si le bankrun n'est pas intervenu !



### UN CONSEIL DE NONO

*Vous avez beaucoup perdu ?*

*Ce n'est pas la fin du monde. Ni même de quoi que ce soit,*

*ce n'est même pas votre argent !  
Sortez les dents et retournez-y !*

*Note : la dernière journée ne propose pas de carte Bénéfice et Préjudice conventionnelles. À leur place, le premier joueur à conclure une Vente récupère une carte Bénéfice lui offrant +M\$15, le dernier une carte Préjudice lui imposant -M\$15.*

## FIN DE PARTIE

Après avoir comptabilisé les pertes de la quatrième et dernière journée de jeu, cartes Bénéfice et Préjudice comprises, le trader avec les pertes les moins importantes est déclaré vainqueur !

Seul le trader ayant perdu le moins évitera le grand saut !



### LA CONCLUSION DE NONO

*N'oubliez pas que les vrais perdants sont partout sauf dans l'enceinte de Wall Street !*

*Ici il n'y a toujours eu -et n'y aura toujours- que des winners !*



# PRÉCISIONS

**Échanges** : lors des échanges, il semble opportun d'annoncer chercher telles Actions et proposer telles autres. Toutefois, en plus de vous ralentir, ces précisions donnent des indices cruciaux à vos adversaires.

De façon générale, nous conseillons de partir à l'aveugle en ne demandant qu'un nombre de cartes -*quelconques*- et effeuiller avidement les cartes reçues à la recherche de l'Action voulue !

**Ventes** : les cartes composant une Vente peuvent être jouées face cachée, au bon vouloir de chaque joueur.

Toutefois, si une erreur a été commise dans le choix des cartes jouées (*une carte ne présentant pas l'Action de la Vente*), le joueur récupère cette carte dans son portefeuille.

**Bénéfice et Préjudice** : prenez garde à bien appliquer les cartes *Bénéfice* et *Préjudice* à la phase indiquée. Elles peuvent modifier votre Vente, votre Offre de vente, une décote voire votre façon d'échanger à la phase d'Échanges suivante.

Si vous n'utilisez pas une carte *Bénéfice* à la phase indiquée, vous devez la défausser.

**Le Bankrun** : c'est un phénomène redouté dans le monde de la banque.

Il s'agit du moment où les clients ayant perdu confiance dans la solvabilité de leur banque se précipitent au guichet pour retirer leur épargne. Littéralement la course à la banque, ruée bancaire ou course aux guichets, on assiste à un phénomène de panique qui paradoxalement est souvent auto-réalisateur.

C'est le nombre de clients, gonflant par mimétisme, qui rend la banque insolvable.

*Le marché boursier est conçu pour transférer de l'argent de la poche des impatients à celle des patients.*

*Warren Buffet*



## CRÉDITS

Auteurs

Charlec & Christian Rubiella

Illustrations

Claude Davancens

Illustrations de Nono

Christian Rubiella

Logos des entreprises

Monsieur l'Œil

Direction artistique, design graphique & maîtrise de projet

Benjamin Treilhou

Édition

Débâcle Jeux

Distribution (France)

Ludistri

Les auteurs tiennent à remercier Tom Mann, londonien ayant fui la City, pour son idée du Bankrun, ainsi que les testeurs du AAAH! et tous les autres qui se reconnaîtront.



© 2024, tous droits réservés

# DU JEU À LA RÉALITÉ

Le krach de 1929 a eu lieu du jeudi 24 octobre au mardi 29 octobre à la bourse de New York.

Cette crise boursière d'une ampleur sans précédent plonge l'économie américaine dans le gouffre de la récession et du chômage.

Elle atteint rapidement le reste du monde et notamment l'Europe.

La pauvreté explose un peu partout au point de rester dans les mémoires comme *la Grande Dépression*.

Selon certains historiens, la montée des nationalismes qui mènera quelques années plus tard à la seconde guerre mondiale, est en partie attribuable à cette crise économique.

En effet, le retrait des capitaux et les dévaluations déstabilisent nombre de régimes politiques, permettant l'arrivée de dirigeants fascistes dans certains pays.

Les économistes s'accordent à dire que l'économie américaine ne retrouvera sa prospérité que durant la 2ème guerre mondiale.

L'image du trader qui se défenestre suite à sa ruine financière est associée au Krach boursier. Cependant, il s'agit d'un mythe : aucun document ne montre qu'un responsable financier n'en soit arrivé à cette extrémité.

En revanche, les classes populaires ont nettement plus souffert de cette récession. Une peinture très réaliste de ce marasme a été faite par Steinbeck dans *Les Raisins de la Colère*.



© AP1929

## NOTE DES AUTEURS

Nous avons choisi pour l'incarnation des personnages des noms évoquant des financiers ayant réellement pris part à cette crise financière. À l'époque le milieu de la finance était quasi exclusivement masculin.

Nous sommes farouchement attachés à la parité, mais s'il y avait très peu de femmes, serait-ce leur faire honneur d'en inventer qui auraient participé à faire sombrer le monde dans la pauvreté et la guerre ?

Nous espérons cependant qu'il y aura autant de joueuses que de joueurs qui apprécieront Krach 29.



## WALL STREET IN NEW PANIC

### LAKE FREIGHTER SINKS CLAIMING LIVES OF EIGHT

Great Lakes Freight Boat Sinks Off Coast of Florida

80 PASSENGERS IN WEEK

...The vessel was ...

### SENATOR BURTON, LONG LEADER OF OHIO POLITICS AND FRIEND OF PRESIDENT HOOVER IS DEAD

Senator Burton Dies at 72

...The death of Senator Burton ...



Senator Burton Ordered to Take Rest in Florida

### FEAR SAFETY OF AIR LINER WITH FIVE ON BOARD

Southwest Line to Round Great South in Three Hours

...The aircraft ...

### JOHN ROACH STRATON, NOTED FUNDAMENTALIST AND PASTOR OF CALVARY CHURCH IS DEAD

Straton Dies at 70

...The death of John Roach Stratton ...



AUTO LICENSES SET NEW TOTAL

### Bankers Finally Bring Selling to Halt Three Minutes Before Closing

Financial Dipping Causes Market to Close Down

...The market ...

...The market ...

La foule inquiète dans les rues de New-York durant la crise de 29.



CC-BY-SA George Pahl



PPG / Hulton Archive / Getty Image



# DÉROULEMENT D'UNE JOURNÉE

## 1 - DISTRIBUTION

Les cartes Actions de la journée sont distribuées aux joueurs, faces cachées.

PREMIÈRE  
JOURNÉE

**5**  
CARTES

SECONDE  
JOURNÉE

**6**  
CARTES

TROISIÈME  
JOURNÉE

**7**  
CARTES

QUATRIÈME  
JOURNÉE

**8**  
CARTES

## 2 - ÉCHANGES

Frénésie et chaos autour de la table ! Échangez autant de cartes que vous voulez avec qui vous voulez dans l'ordre que vous voulez et récupérez un maximum d'Actions de la même société.

Une seule règle : on échange les cartes au taux de un pour un.

## 3 - VENTES

Lorsqu'un joueur estime avoir un compromis acceptable entre les Actions de sa Vente et les Actions restantes dans son portefeuille, il place sa Vente sur la prochaine Offre de vente disponible.

Le premier trader à conclure une Vente pioche une carte Bénéfice.

Le dernier à conclure une Vente pioche une carte Préjudice.

## 4 - DÉCOTES

Les chutes d'Actions des sociétés sont reportées sur les tableaux des cours. On applique les décotes des Ventes du haut vers le bas (en commençant par celle numérotée 01, puis la 02, etc.).

Si un cours atteint **-30**, un **bankrun se produit**, mettant immédiatement fin à la partie !

## 5 - PERTES

Les traders accumulent leurs pertes :

**Chaque Action (deux par carte !) restée devant un trader lui inflige la valeur de son cours en pertes.** Un jeton Contrat de la même société compte comme une Action supplémentaire. À moins d'avoir conclu une **VENTE D'EXCEPTION**, un trader doit récupérer un jeton Contrat de son choix après en avoir utilisé un.

*Il n'y a rien de nouveau à Wall Street ou dans la spéculation boursière. Ce qui s'est passé dans le passé se reproduira, et encore, et encore. C'est parce que la nature humaine ne change pas, et c'est l'émotion humaine, solidement intégrée à la nature humaine, qui fait toujours obstacle à l'intelligence humaine. De cela, j'en suis sûr.*

Jesse Livermore