

Juego de monedas

Experimenta la simulación de cuatro sistemas monetarios!

2017 11 13

bernard.gva(at)gmail.com: evolución del ["juego de bolsa" \(Les Valeureux\)](#) inventado primero por [Community Forge](#)

Reglas generales

Cada jugador debe "trabajar" para construir una casa montando 4 "muros", 4 cartas de la misma figura: p. ej. montar 4 damas, o 4 ases, sin necesidad de tener en cuenta los colores.

Contaremos cuántas casas se construirán utilizando diferentes reglas económicas haciendo circular las cartas entre los jugadores. Cada jugador también puede sentir los efectos de las reglas económicas en su propio comportamiento y en el comportamiento de los demás.

Un notario anota cada casa reportada, para comparar la efectividad entre los protocolos monetarios. Un animador explica las reglas y mide el tiempo.

El número de cartas se elige para tener 1 casa por jugador, más 4 casas de margen: para 20 jugadores, esto es $80+16=96$ cartas. Se puede jugar a partir de 10 jugadores.

Se sugiere poner las cartas sobre una mesa y que cada jugador mezcle las cartas que devuelve, cuando coge cartas al azar, tiene que comprobar que son de un tipo diferente.

Una duración de 10 minutos permite la comparación entre los 4 juegos.

Juego 1: Donación

Cada jugador recibe 4 cartas al azar, al principio y cada vez que trae una casa de vuelta al notario.

¿Cómo ser el más eficiente para hacer tantas casas como sea posible? Todo está permitido entre los jugadores.

Juego 2: Trueque

Cada jugador recibe 4 cartas al azar al principio y cada vez que trae una casa de vuelta al notario.

Un jugador sólo puede pedir a otros una carta que le sea directamente útil para hacer una casa, y sólo dando a cambio una carta, sabiendo que por reciprocidad la carta también debe ser directamente útil al otro. Para probar correctamente el trueque, nadie puede ser un intermediario y nadie debe ayudar al otro.

Juego 3: Moneda oficial

Sólo se puede obtener una carta pagando con 2 unidades de moneda oficial (billetes de papel coloreado,...).

El notario, que se convirtió en banquero, compró las

casas por 10 unidades (Ofreciendo una ganancia de 2 sobre 10 o 20%). El banquero no tiene límite en el número de casas que puede comprar.

Para obtener la moneda oficial, debe solicitar crédito al banquero. Los intereses son de 100% después de 5 minutos (simula una duplicación del capital en 24 años, con un 3% de interés anual).

El juego se suspende después de 5 minutos para pagar impuestos y créditos, antes de reanudar por 5 minutos más.

Cada jugador paga impuestos al animador (2 unidades por 5 minutos) antes de devolver los intereses. Se puede devolver el crédito o solicitar más crédito.

Un jugador va a la cárcel si no puede pagar lo que debe a pesar de la confiscación de sus cartas, al precio de compra.

El banquero anota los créditos antes del inicio, luego vende (al azar) las cartas y paga las casas, anotando cada compra, con la ayuda del animador, para no retrasar el juego.

Juego 4: Contabilidad mutua

Cada jugador debe tener un lápiz. Cada persona recibe un papel cuadriculado (el reverso de estas reglas) para hacer su contabilidad personal en forma de curva. La línea gruesa es la línea de equilibrio, la posición inicial, con el valor 0.

El notario vende las cartas, se paga marcando un punto en el gráfico, cada 2 cuadros por carta, en la dirección de importación/compra a partir de la línea de equilibrio. En la dirección de importación, el jugador puede alejarse de la línea de equilibrio de sólo 12 cuadros, es decir, 6 cartas: este es el límite de importación.

El notario compra las casas por 10 (ganancia de 2 sobre 10 o 20%): marcamos un nuevo punto en el gráfico subiendo 10 cuadros en la dirección de exportación, la dirección opuesta de importación. El notario no tiene límite en el número de casas que puede comprar.

Con cada minuto anunciado por el animador, cada uno decrece, se contrae, su saldo de 10% redondeado a 1 más alto: si se está a 5 se vuelve a 4, si se está a 12 se vuelve a 10, e inversamente al otro lado de la línea de equilibrio. Cada uno tiene que comprobar las cuentas del otro.

Se puede encontrar el número de casas construidas en cada gráfico individual, contando el número de exportaciones de 10 cuadros.

