

Видео
с правилами
доступно на



Правила игры



45'



2-5



13+

Сет Ван Орден
Бретт Собол



«Биржа» — быстрая экономическая игра о корпоративных инвестициях, использовании конфиденциальной информации в торговле и манипуляции рынком.

Каждый игрок — это частный инвестор, стремящийся накопить наибольший капитал.

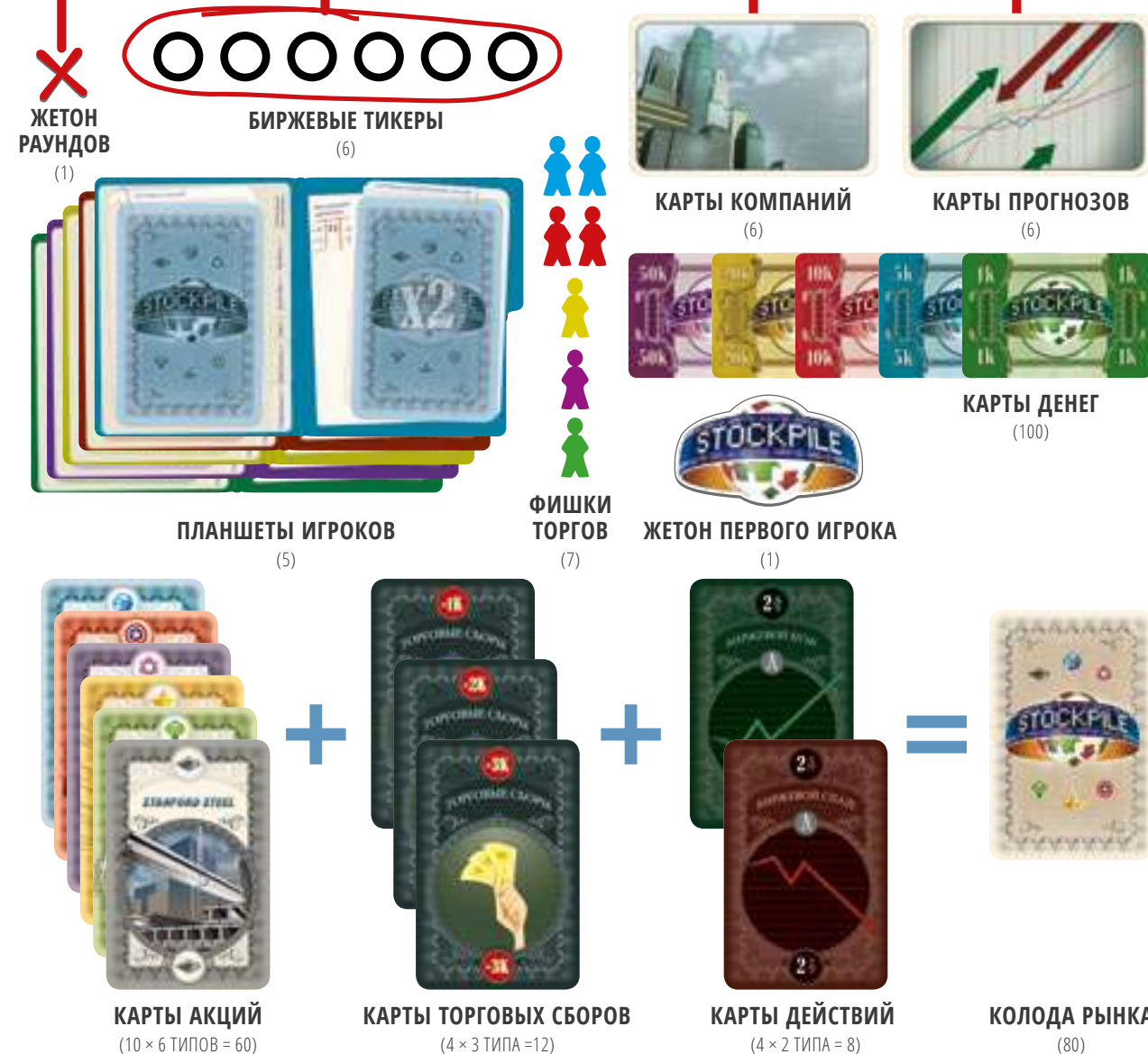
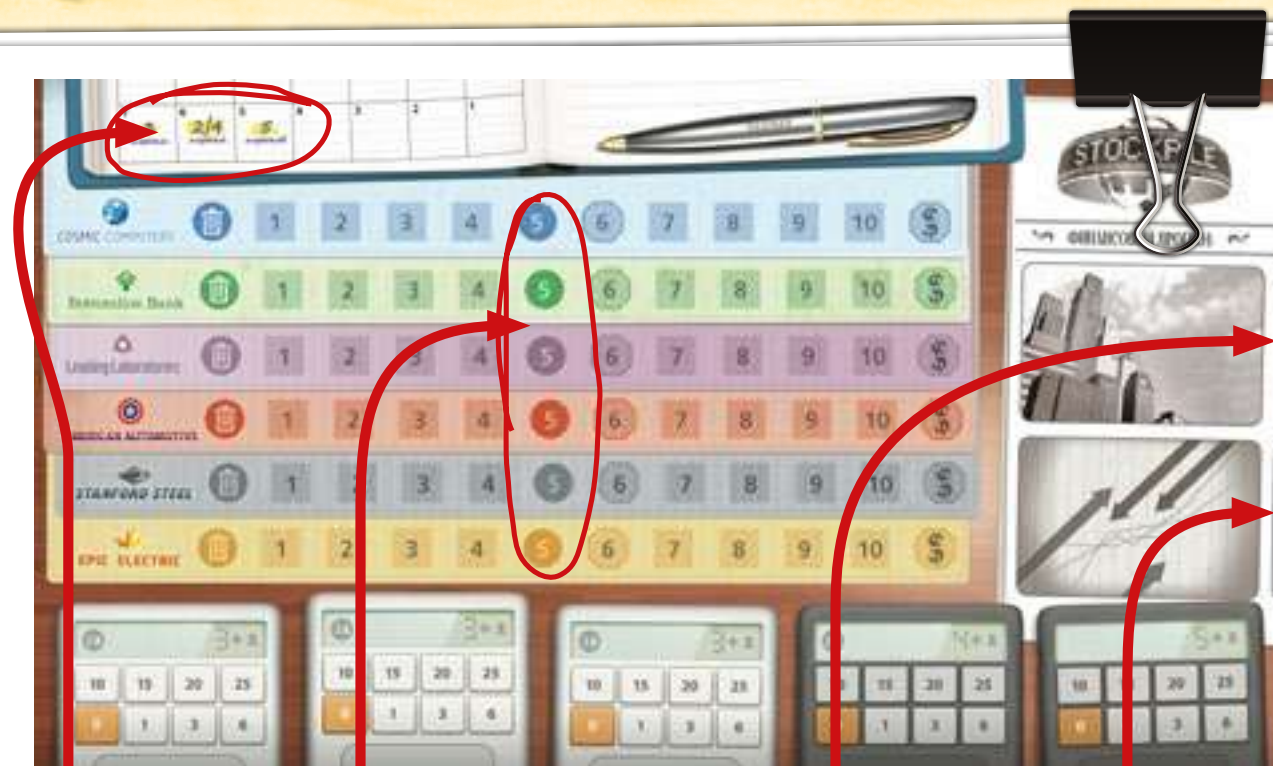
Цель игры

В игре побеждает участник, заработавший к концу партии больше всех денег.

Подготовка к игре

- 1 Раздайте каждому игроку **фишку торгов** и **планшет игрока** выбранного цвета, а также **20 000 \$ картами денег** (3 карты по 5 000 \$ и 5 карт по 1 000 \$). Поместите оставшиеся карты денег рядом с игровым полем.
- 2 Выложите **жетон раундов** на клетку календаря на игровом поле, соответствующую текущему числу игроков.
- 3 Выложите **биржевые тикеры** на начальные (затемненные) клетки стоимости каждого вида акций.
- 4 Перемешайте и выложите отдельными колодами рядом с игровым полем **карты компаний** и **карты прогнозов**.
- 5 Отберите из **колоды рынка** по 1 карте каждого из 6 видов акций. Перемешайте эти карты и раздайте каждому игроку по 1 карте. Игроки кладут полученные акции лицом вниз в ячейку **портфеля акций** на своих планшетах. Эти акции действуют так же, как и любые другие акции, приобретаемые игроками в процессе игры. Замешайте все оставшиеся карты акций обратно в **колоду рынка** и поместите ее рядом с игровым полем.
- 6 Тот, кто заплатил больше всех за последнюю купленную еду, получает **жетон первого игрока** и начинает игру.

Рисунок 1. Подготовка к игре вкратце.



Игровой раунд

Игра длится несколько раундов, число которых зависит от количества игроков (рис. 2). Партию начинает участник с жетоном первого игрока, далее право хода передается по часовой стрелке. В конце каждого раунда жетон первого игрока получает следующий игрок по часовой стрелке.

Каждый раунд состоит из 6 фаз:

1. **Фаза информации**
2. **Фаза предложения**
3. **Фаза спроса**
4. **Фаза действий**
5. **Фаза продажи**
6. **Фаза изменения стоимости**



Рисунок 2. Жетон раундов отмечает число раундов в зависимости от количества игроков.

1. Фаза информации

В фазе информации каждый игрок получает карту компании и карту прогноза.

Комбинация карты компании и карты прогноза показывает изменение стоимости акций указанной компании, которое произойдет в последней фазе раунда.

Пример. На рисунке 4 показана комбинация карты компании American Automotive и карты прогноза «+2». В конце раунда стоимость акций American Automotive увеличится на 2.

Этапы фазы информации

1. Раздайте каждому игроку по 1 карте компании и 1 карте прогноза.

Примечание. Каждый игрок смотрит полученные карты, но не показывает их другим. Эти карты — конфиденциальная информация, которую стоит использовать для принятия решений во время фаз предложения и продажи, пока стоимость акций еще не изменилась.



Рисунок 3. Карта компании и карта прогноза, полученные игроком.

2. Выложите 1 карту компании и 1 карту прогноза на игровое поле **лицом вверх**. Эта информация об изменении стоимости акций является открытой.
3. Скомбинируйте все оставшиеся карты компаний с картами прогнозов и поместите получившиеся пары карт рядом с игровым полем **лицом вниз**.

Примечание. Эти пары карт будут задействованы в конце раунда, во время фазы изменения стоимости.



Рисунок 4. Размещение открытых и оставшихся закрытых карт компаний и карт прогнозов.

При игре втроем 2 пары карт будут отложены **лицом вниз**, а при игре вчетвером — 1 пара карт. При игре впятером никаких закрытых пар карт не останется.

2. Фаза предложения

В фазе предложения игроки добавляют карты в **пакеты акций**. Это могут быть карты акций, торговых сборов и действий. Пакеты акций представляют собой предложения рынка, за которые в фазе спроса пройдут торги.

Этапы фазы предложения

1. Выложите из колоды рынка по 1 карте **лицом вверх** в каждый пакет акций. Пакеты акций располагаются под калькуляторами в нижней части игрового поля. Число пакетов акций в текущей партии равно количеству игроков.
2. Раздайте по 2 карты из колоды рынка каждому игроку. Игроки держат их отдельно от всех других своих карт.
3. В порядке хода игроки добавляют обе полученные карты в 1 или 2 участвующих в игре пакета акций. **Одна карта выкладывается лицом вверх, а другая — лицом вниз.**

Примечание. Карты можно выкладывать в один и тот же пакет акций или в разные. Вы не можете добавлять карты в пакеты акций для 4 и 5 игроков, если в партии участвует меньшее количество игроков. Новые карты добавляются с небольшим смещением относительно уже выложенных, чтобы игроки всегда видели сколько карт в каждом пакете.

Как только все игроки добавили карты в пакеты акций, начинаются торги — фаза спроса.



Рисунок 5. Карты, выложенные в пакеты акций.

3. Фаза спроса

В фазе спроса игроки приобретают пакеты акций, собранные в фазе предложения. **Шкала торгов** отображает спрос — денежную сумму, которую необходимо уплатить в конце фазы за соответствующий пакет акций.

Этапы фазы спроса

1. В порядке хода каждый игрок выставляет фишку торгов на любое незанятое деление любой шкалы торгов (рис. 6). Игрок может поместить фишку на шкалу торгов, где уже находится чужая фишка, однако он обязан поставить фишку на деление с большей ценой.

Примечание. Игрок не может предложить цену, которую он не может заплатить. Информация о том, сколько денег есть у каждого игрока, является открытой.

2. Если (и только в этом случае!) игрок предлагает большую цену, чем другой игрок, уже разместивший на шкалу торгов свою фишку, то этот другой игрок забирает свою фишку со шкалы. Он выставит ее снова на своем следующем ходу.

Примечание. Повторное размещение фишки торгов происходит после того, как оставшиеся игроки получат возможность выставить фишку в первый раз. Если несколько игроков должны повторно выставить фишки, они делают это по часовой стрелке. Фишку торгов можно поместить на ту же или на другую шкалу. Если чужая фишка занимает последнее деление шкалы торгов (максимальная ставка — 25 000 \$), то шкала недоступна. Если на шкале торгов находится чужая фишка, вы не можете поместить свою на меньшее или то же самое деление.



Рисунок 6. Фишки торгов на шкалах торгов.

3. Торги продолжаются, пока на каждой шкале торгов не окажется по 1 фишке торгов.
4. Игроки уплачивают в банк предложенные ими цены, а затем забирают свои фишки и все карты из приобретенных пакетов акций.

Примечание. Возможно, что игрок закончит торги, предложив 0 \$ за пакет акций.

5. Если среди полученных игроком карт есть торговые сборы, он тут же платит в банк столько, сколько на них указано, а затем откладывает эти карты в стопку сброса (рядом с колодой рынка) **лицом вверх**.



Рисунок 7. Карты торговых сборов.

Примечание. Если игрок не может оплатить торговый сбор, он обязан оставить себе его карту, выложив ее перед собой **лицом вверх**. Каждая подобная карта торгового сбора оплачивается сразу же, как только у игрока появляется достаточно денег. После этого она уходит в стопку сброса **лицом вверх**.

6. Уберите остальные приобретенные карты в портфель акций на вашем планшете игрока **лицом вниз**.

Примечание. Игрок должен хранить в тайне карты акций, полученные им во время игры. Собственные акции он может смотреть в любое время.



Рисунок 8. Карты акций кладутся лицом вниз в ячейку портфеля акций на планшете игрока.

4. Фаза действий

В фазе действий игроки управляют рынком при помощи карт действий.

Этапы фазы действий

1. В порядке хода каждый игрок разыгрывает все свои карты действий, полученные в минувшей фазе спроса, а затем откладывает их в стопку сброса лицом вверх.

Биржевой бум! За каждую карту биржевого бума игрок выбирает один вид акций и увеличивает их стоимость на 2.

Биржевой спад! За каждую карту биржевого спада игрок выбирает один вид акций и уменьшает их стоимость на 2.



Рисунок 9. Карты действий отмечены буквой Д.

Примечание. Игрок должен выбрать акции одной компании и увеличить или уменьшить их стоимость. Если биржевой тикер достигает клетки дробления акций или банкротства, делайте так, как описано в разделе «Фаза изменения стоимости».

Карты действий разыгрываются в том же раунде, в котором были приобретены.

5. Фаза продажи

В фазе продажи игроки могут продать любые имеющиеся у них акции. Для выбора акций на продажу следует руководствоваться сведениями, полученными во время фазы информации.

Этапы фазы продажи

1. В порядке хода игроки могут продать любое количество любых акций из своего портфеля, отложив их лицом вверх в стопку сброса и получив из банка столько денег за каждую акцию, сколько показывает ее биржевой тикер.

Примечание. Акции, проданные из портфеля раздробленных акций, приносят вдвое больше денег. Вместо продажи такой акции игрок может перенести ее из портфеля раздробленных акций обратно в обычный портфель акций, чтобы получить из банка текущую стоимость этой акции. Это действие символизирует продажу только 1 акции из портфеля раздробленных акций. Подробнее о раздробленных акциях см. ниже, в описании фазы изменения стоимости.

6. Фаза изменения стоимости

В этой фазе стоимость акций изменяется согласно комбинациям карт компаний и прогнозов (см. фазу информации).

Этапы фазы изменения стоимости

1. В порядке хода игроки открывают свои пары карт компаний и прогнозов и сдвигают биржевые тикеры согласно этим картам.
2. Сдвиньте биржевые тикеры остальных акций в соответствии с открытой и закрытыми парами карт компаний и прогнозов. **Каждый раунд задействованными оказываются все компании!**
3. Отметка «\$\$» на карте прогноза означает, что компания выплачивает дивиденды. Стоимость акций этой компании не меняется, но каждый игрок тут же получает 2 000 \$ за каждую акцию указанной компании в своем портфеле.

Примечание. Акции из портфеля раздробленных акций приносят вдвое больше дивидендов. Чтобы получить дивиденды по акции, игрок должен ее показать. Игрок может решить не получать дивиденды частично или полностью, чтобы не раскрывать, сколько акций компании у него есть.

Дробление акций

Каждый раз, когда стоимость акций поднимается выше 10, происходит дробление акций, фактически удваивающее текущее количество этих акций.

Когда происходит дробление акций, все игроки, в портфеле которых есть акции этого вида, показывают их и переносят лицом вниз в свой портфель раздробленных акций.

Если увеличение стоимости сдвигает биржевой тикер ровно на клетку дробления акций, верните его на клетку «6».

Если увеличение стоимости должно сдвинуть биржевой тикер дальше клетки дробления акций, верните его на клетку «6» и продолжайте отсчет увеличения стоимости.

Пример. Стоимость акций Eric Electric составляла 9. В текущем раунде карта этой компании оказалась в паре с картой прогноза «+4». За 2 из 4 пунктов увеличения стоимости биржевой тикер акций Eric Electric перемещается на клетку дробления акций. Стоимость акций становится равной 6 и продолжает увеличиваться на оставшиеся 2 пункта. Таким образом, стоимость акций Eric Electric становится равной 8.

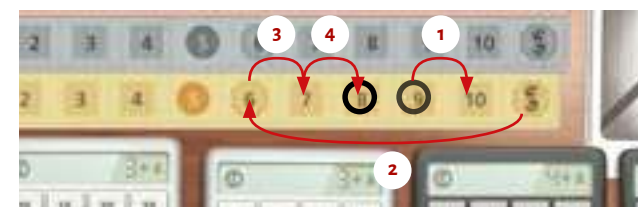


Рисунок 10. Перемещение биржевого тикера при дроблении акций.

Все новые акции компании, приобретаемые игроком после дробления ее акций, кладутся в его обычный портфель акций, не в портфель раздробленных акций. **Если в портфеле раздробленных акций игрока имеются акции, которые снова дробятся, каждая из них приносит игроку 10 000 \$. Затем к этим акциям, как обычно, добавляются акции того же типа из обычного портфеля акций (если они есть).**

Банкротство

Всякий раз, когда стоимость акций компании опускается ниже 1, эта компания **тут же** становится банкротом. Все игроки сбрасывают все свои акции этой компании, включая акции из портфеля раздробленных акций. Верните биржевой тикер обанкротившейся компании на начальную клетку «5».

Конец раунда

Раунд заканчивается после фазы изменения стоимости. Если жетон раундов не находится на крайней правой клетке календаря, переместите его на одну клетку вправо. Жетон первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке.

Если жетон раундов занимает крайнюю правую клетку календаря, игра окончена. Переходите к разделу «Конец игры».

Конец игры

Игра заканчивается после последней фазы изменения стоимости. Оставшиеся в колоде рынка карты никак не используются.

Этапы конца игры

1. Игроки открывают свои карты акций и определяют **мажоритарного акционера** каждой компании: это игрок, имеющий больше всех акций данной компании.

Примечание. При определении мажоритарных акционеров каждая акция в портфеле раздробленных акций считается за две.

Мажоритарный акционер каждой компании получает награду в 10 000 \$. В случае равенства числа акций **все** претенденты на награду получают по 5 000 \$.

2. Каждый игрок продает акции по финальной стоимости (как указано биржевыми тикерами).

Примечание. Опять же, акции в портфеле раздробленных акций считаются за две.

3. Подсчитайте сумму денег каждого игрока. Участник, заработавший больше всех денег и, таким образом, скопивший наибольший капитал, побеждает в игре.

Вариант игры на двоих

Перед тем как играть в «Биржу» вдвоем, рекомендуем вам сыграть в нее хотя бы один раз с большим количеством участников. Игра вдвоем проходит как игра вчетвером, но со следующими изменениями:

Подготовка к игре

Каждый игрок начинает с 30 000 \$ вместо 20 000 \$, но по-прежнему получает только 1 начальную акцию. Также игроки получают по 2 фишки торгов (красные или синие).

Фаза информации

Случайным образом раздайте каждому игроку по 2 пары карт компаний и прогнозов.

Примечание. Держите 2 пары полученных карт отдельно друг от друга, не перемешивайте их, чтобы не перепутать.

Две оставшиеся пары карт компаний и прогнозов кладутся рядом с игровым полем лицом вниз. Они откроются в фазе изменения стоимости, и до этого момента игроки не будут знать, какой эффект те окажут на стоимость акций.



Рисунок 11. Две закрытые пары карт компаний и прогнозов.

Фаза предложения

Случайным образом выложите из колоды рынка по 1 карте лицом вверх в каждый пакет акций, помеченный символом игры вдвоем.

Каждый игрок берет 2 карты из колоды рынка и добавляет их в пакет(ы) акций: одну карту лицом вверх, а другую — лицом вниз. Повторите этот этап еще раз, в итоге каждый игрок выложит по 4 карты.

Примечание. Игроки получают 2 новые карты только после того, как выложат первые две.

Фаза спроса

Игроки друг за другом выставляют фишки торгов на доступные деления шкал торгов.

Все фишки торгов должны быть выставлены до начала повторного размещения фишек.

Игрок не может выставить фишку на шкалу торгов, если на ней уже находится его фишка.

Игроки по очереди продолжают повторно размещать фишки торгов, пока все их фишки не займут разные шкалы торгов. Возможно, игроку придется повторно выставить сразу 2 фишки.

Если игроку возвращаются обе его фишки торгов, он сам выбирает, какую из них разместить первой.

Примечание. Сумма предлагаемых игроком цен не должна превышать количество денег в его распоряжении.

Дополнения

Мы настоятельно советуем не играть с дополнением «Инвесторы» или использовать усложненную сторону игрового поля в вашей первой партии. Будет полезно научиться понимать ценность пакетов акций без влияния инвесторов.

Усложненная сторона игрового поля

На обратной стороне игрового поля поведение акций разных компаний отличается. Если компания становится банкротом, возвращайте биржевой тикер ее акций на начальную (затемненную) клетку. Если акции дробятся, возвращайте их биржевой тикер на восьмиугольную клетку. На этой стороне поля компания Stanford Steel уникальна тем, что выплачивает дополнительные дивиденды: всякий раз, когда биржевой тикер останавливается на клетке со знаком \$ или пересекает его в результате положительного изменения стоимости (слева направо), каждый игрок получает по 1 000 \$ за каждую свою акцию Stanford Steel. Не забывайте, что акции в портфеле раздробленных акций считаются за две.



Рисунок 12. Усложненное игровое поле.

Дополнение «Инвесторы»

Карты инвесторов задают начальные капиталы игроков (вместо обычных 20 000 \$) и наделяют их особыми способностями, действующими в течение игры.

Перед началом игры раздайте участникам по 2 карты инвесторов.

Каждый игрок выбирает 1 инвестора и убирает другого в коробку.



Рисунок 13. Карты инвесторов.

Примечание. Способности инвесторов применяются в порядке хода в каждой фазе.

Пример. Первый игрок — Умный Уоррен. Перед началом фазы спроса он смотрит все закрытые карты одного пакета акций. Следующим ходит Мэверикс Марк. Он использует свою способность, чтобы переместить закрытую карту из одного пакета акций в тот самый пакет, который посмотрел Умный Уоррен.

Способность инвестора, связанная с фазой действий, применяется во время хода игрока. Он может использовать ее до или после своего розыгрыша карт действий, приобретенных в текущем раунде.

Дополнение «Инвесторы» при игре вдвоем

Дополнение «Инвесторы» можно использовать и в партиях с 2 участниками, однако необходимо учесть следующие изменения:

Каждый игрок получает 4 карты инвесторов и оставляет себе 2 из них.

Для определения начальных капиталов сложите указанные ниже суммы денег, соответствующие 2 вашим выбранным инвесторам.

Богатый Билл	35 000 \$	Гений Грэм	6 000 \$
Брокер Берни	16 000 \$	Мэверикс Марк	22 000 \$
Критик Крамер	12 000 \$	Многогранная Марта	20 000 \$
Дисконт Дональд	4 000 \$	Скрытный Стюарт	16 000 \$
Дивиденд Дебора	14 000 \$	Умный Уоррен	23 000 \$

Способности инвесторов

Примечание. Если способности обоих инвесторов игрока действуют в одной и той же фазе, он сам выбирает, в каком порядке их применять.

Дисконт Дональд. Его способность применяется к обоим фишкам торгов.

Гений Грэм. Его способность применяется ко всем его акциям.

Многогранная Марта. Ее способность применяется только к 1 паре карт со скрытой информацией.

Скрытный Стюарт. Его способность применяется к обоим наборам карт, которые выкладываются в фазе предложения каждый раунд.

Способности инвесторов



Богатый Билл

Нет способностей. Зато вы начинаете игру самым богатым.



Брокер Берни

Торговые сборы становятся бонусами. Если в фазе предложения вы получаете карты торговых сборов, то, заплатив за пакет акций, получите указанные на этих картах деньги.

Примечание. У вас должно быть достаточно денег, чтобы оплатить пакет акций, поскольку способность инвестора действует после покупки пакета.



Критик Крамер

В свой ход в фазе действий вы можете увеличить или уменьшить стоимость одного вида акций на 1.



Дисконт Дональд

Покупая пакет акций, вы можете заплатить сумму, указанную на предыдущем делении шкалы торгов (по отношению к вашему текущему делению).

Пример. Если предложенная вами цена за пакет акций составила 10 000 \$, то вы можете заплатить 6 000 \$.



Дивиденд Дебора

В конце каждого раунда вы можете объявить о выплате дополнительных дивидендов от одной компании по вашему выбору. Все игроки получают 1 000 \$ за каждую акцию этой компании.



Мэверикс Марк

Перед началом фазы спроса вы можете переместить 1 карту из одного пакета акций в другой.

Примечание. В результате применения этой способности в пакете акций может не остаться карт.



Гений Грэм

За каждую продаваемую вами акцию вы получаете дополнительно 1 000 \$.

Примечание. Эта способность действует, в том числе, и в конце игры. Не забывайте, что раздробленные акции считаются за две.



Многогранная Марта

В любой момент в фазе спроса вы можете посмотреть карту компании и карту прогноза одного игрока. Сделать это можно только 1 раз за раунд.

Примечание. Если в игре меньше 5 игроков, вы также можете смотреть не закрытую пару карт игрока, а закрытую пару карт, лежащую рядом с игровым полем.



Скрытный Стюарт

В фазе предложения вы можете класть обе свои карты лицом вниз.



Умный Уоррен

Перед началом фазы спроса вы можете посмотреть все карты, выложенные лицом вниз, в одном из пакетов акций.

Хранение компонентов



Рисунок 14. Хранение компонентов в органайзере.

Советы новичкам

1. **Повышайте ставку.** В первых партиях в «Биржу» некоторые игроки недостаточно жестко конкурируют за пакеты акций. Пакеты акций с большим количеством карт обычно оказываются гораздо ценнее пакетов с меньшим количеством. Несмотря на риск переплатить или получить карты торговых сборов, не стоит соглашаться на «надежные» пакеты акций чересчур рано.
2. **Добивайтесь мажоритарных бонусов.** Не следует недооценивать бонусные 10 000 \$, которые получают в конце игры мажоритарные акционеры каждой компании. Если вам удастся собрать наибольшее количество акций одной компании, делайте все, чтобы не потерять это лидерство. Также обращайте внимание на компании, обанкротившиеся в последних раундах игры. Если вам удастся приобрести их акции, вы легко сможете стать их мажоритарным акционером.
3. **Будьте при деньгах.** Наличие и отсутствие денег оказывают большое влияние на то, как вам следует выкладывать карты. Если у вас меньше денег, чем у других, старайтесь делать более-менее равномерные пакеты акций, чтобы вас не принудили купить пакет откровенного барахла. Если у вас больше всех денег, соберите один пакет отличных акций и направьте все силы на его покупку. Но будьте осторожны: если у кого-то, кто ходит до вас, тоже имеется 25 000 \$, он может выкупить пакет, не дав вам и шанса поторговаться.
4. **Прогнозируйте будущее.** В каждом раунде все карты компаний комбинируются с картами прогнозов. У вас есть информация (открытая и тайная) о некоторых комбинациях, которая позволяет исключить варианты изменения стоимости акций других компаний.

Пример. Ваша тайная информация — Cosmic Computers и «-3», а открытая информация — Bottomline Bank и «-2». Следовательно, вы точно знаете, что стоимость других акций в этом раунде уменьшаться не будет.

Очень важные игроки

AEPi Beta Epsilon	Джилл Кёрст
Кен (PhilGAMethropist) Франклин	Доктор Джордан С. Янгермен
Madison Board Game Entourage	Джозеф Лекэч
RRRRIP	Джош Вейнман
VMatt	Катрина Смолли
Семья Уилки	Кевин Бробст
Чэд Кёрст	Кевин Коллармен
Денни Ло	Кристал
Джейсон Куэй	Линда Ньюхарт
Семья Мэкси	Цлервуд
Ли К.	Луис Ван Орден
Penmark Patterns	Марк Э. Ирвин
Адам Крепак	Марк Г. Рейнольдс
Элли Эрл	Мелоди Торгерсон Уилкинсон
Элвин Ван Орден	Майкл Гат
Аммон Ван Орден	Майкл Швинд
Эми Юлер Мэкси	Николас
Эндрю Брочин	Паркер Хейнер
Бен Ли	Pegasus Games
Брайан Абичандани	Филлип М.
Крис Эбрам	Росс Блам
Крис Катлер	Росс Гейл
Кристина Шампейн	Slingshot75
Дэн Хьюз	Стив Прайс Секрист
Дэн Ли	Стивен Собо
Гарретт Хэтч	Тал Кнохенмус
Джейк Шэйвер	Тереза Дункан
Джеймс	Терри и Мэри Балагна
Джейсон Леви	Тофер Шеклер
Джефф Батлер	

Очень важные магазины

Adventurer's Quarter	I'm Board! Games & Family Fun
BCK Thailand	Jolly Thinkers
Boardgame Shop	Mission: Fun & Games
Good Games	Sweet Rock Games
The Hidden Lair	

Создатели игры

Автор игры: Сет Ван Орден

Разработчики игры: Сет Ван Орден и Бретт Собо

Художник: Жак Давис

Графический дизайнер и иллюстратор: Иэн О'Тула

Мы хотели бы отдельно поблагодарить Иэна О'Тула и Жака Дависа за потрясающие иллюстрации и графический дизайн «Биржи». Мы также хотели бы поблагодарить Танию Ван Орден и Тессу Дункан за их бесконечную поддержку и конструктивный скептицизм. Наконец, мы благодарим всех наших наставников, друзей, разработчиков и людей, помогавших нам с тестированием, за их неоценимый вклад и обратную связь.

Хорошей игры!

Бретт и Сет

Вклад в создание, тестирование и развитие игры внесли:

Джефф и Кети Батлер, Аммон, Кристина, Кайдэн и Оливер ван Орден, Элвин, Тэмми, Мириам, Генри, Элиза, Кларисса и Гидеон ван Орден, Куинс ван Орден, Рита ван Орден, Кэри, Роберт и Слейт Дэниелсы, Гарр, Сэлли, Айля и Джуд ван Орден, Джозеф, Женни, Бен, Брайант, Кейт и Эндрю ван Орден, клинические аналитики из Epic, Vardimir, Jarinu, JavaJoe96, lwdgames, spikedone, Pard, twinfreak, McAxel, sufertashu, xmanden, Boardgame Corner, Protospiel, Джеймс Мэт, Джейми Стермайер, Stonemaier Games, Board Knight, Кейт Матейка, Кейн и Кэрри Кленко, Марисса Мак-Коннелл, Эван Кершнер, Тэйлор Экена, Крис Риджуэй, Байрон Портер, Крис Хэнсен, Nerdland Games, The Purple Pawn, The Chalk, Шон и Наташа Хартмен, Эрик Саммерер, Рэнди Уайт, Марк Стрид, Джастин Шаффер, Чэд Юекер, Conclave of Gamers, Reunion Gamers, Мэттью Уорд, Эдвард Бахер, Дастин Хэтчетт, Джилл Кёрст, Кевин, Террл и Трейси Бробст, Остин и Стефани Секрист.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Катерина Шевчук

Дизайнер-верстальщик: Ульяна Марусей

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2018 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.



Памятка по правилам игры

Подготовка к игре

- Каждый игрок начинает с 20 000 \$ и 1 картой акции, сданной случайным образом.
- Выдайте жетон первого игрока.
- Перемешайте колоду рынка (карты действий, торговых сборов и оставшихся акций).

1. Фаза информации

- Каждый игрок получает 1 карту компании и 1 карту прогноза.
- Добавьте на игровое поле 1 карту компании и 1 карту прогноза лицом вверх.
- Отложите оставшиеся пары карт компаний и прогнозов лицом вниз.

2. Фаза предложения

- Выложите в каждый пакет акций по 1 карте из колоды рынка лицом вверх.
- Раздайте по 2 карты из колоды рынка каждому игроку.
- Каждый игрок добавляет 1 карту лицом вверх и 1 карту лицом вниз в пакет(ы) акций по своему выбору.

3. Фаза спроса

- Игроки по очереди торгуются за все пакеты акций, пока каждую шкалу торгов, участвующую в игре, не будет занимать 1 фишка торгов.
- Игроки выплачивают сделанные ставки, забирают карты и оплачивают возможные торговые сборы.

4. Фаза действий

- Игроки разыгрывают все карты действий, полученные в фазе спроса.

5. Фаза продажи

- При желании игроки продают любые имеющиеся у них акции (раздробленные акции игроки могут продавать по удвоенной текущей стоимости или переносить в обычный пакет акций и получать за них столько, сколько они сейчас стоят).

6. Фаза изменения стоимости

- Игроки открывают все пары карт компаний и прогнозов, а затем изменяют соответствующим образом стоимость каждого вида акций. На этом этапе может происходить банкротство и дробление акций (если должны раздробиться акции, которые уже находятся в раздробленном пакете акций, игроки получают за каждую свою такую акцию 10 000 \$).
- Карта прогноза «\$\$» приносит дивиденды в 2 000 \$ за каждую акцию соответствующей компании, которую решают продемонстрировать игроки.

7. Конец раунда

- Переместите жетон раундов на 1 клетку вправо. Передайте жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке.
- Если жетон раундов уже занимает крайнюю правую клетку календаря, игра окончена.

Переходите к разделу «Конец игры».

Конец игры

- Определите мажоритарных акционеров (10 000 \$ за единоличное владение наибольшим числом акций; 5 000 \$ для всех претендентов в случае ничьей).
- Продайте все акции по окончательной стоимости.
- Подсчитайте деньги каждого игрока. Участник с наибольшей суммой побеждает в игре.

