



Traduzione a cura di *Michele Lo Mundo*

Giocatori: da 2 a 6

Età: dai 12 anni in su

**Livello di Difficoltà:
Basso**

▪ **Contenuti:**

- un piano di gioco in plastica
- 7 palazzi in plastica
- 108 tessere "società"
- 7 mazzi di titoli azionari
- contenitore "mercato azionario"
- 6 tabelle informative
- banconote

Scopo del gioco:

Avere più denaro alla fine della partita. Ti arricchirai fondando società, comprando le azioni giuste al momento giusto, ma anche espandendo ed operando fusioni di società delle quali sei azionista.

Termini di gioco:

Società:

Due o più tessere adiacenti (non in diagonale), identificate da un palazzo societario.

Tessera Scorporata:

Una o più tessere non ancora incorporate nella società.

Società attiva:

Una società che si trova sul piano di gioco.

Società fuori pericolo:

Una società che ha 11 o più tessere sul piano di gioco.

Fondatore della società:

Il giocatore che crea una società unendo 2 o più tessere.

Titolo azionario bonus del fondatore:

Al fondatore di una società viene data una carta titolo azionario gratuita della società relativa.

Azionista di maggioranza e di minoranza:

I giocatori che rispettivamente possiedono il primo e il secondo numero più alto di azioni di una società.

Bonus degli azionisti di maggioranza e di minoranza:

L'ammontare è riportato sulla tabella informativa. Il valore del bonus dipende dal nome della società e dal numero di tessere di quella società. Gli azionisti di maggioranza e di minoranza ricevono questi bonus alla fine della partita, ma anche durante lo svolgimento del gioco, quando le loro società vengono assorbite durante una fusione.

Fusione societaria:

Quando due o più società si uniscono insieme a causa del posizionamento di una tessera.

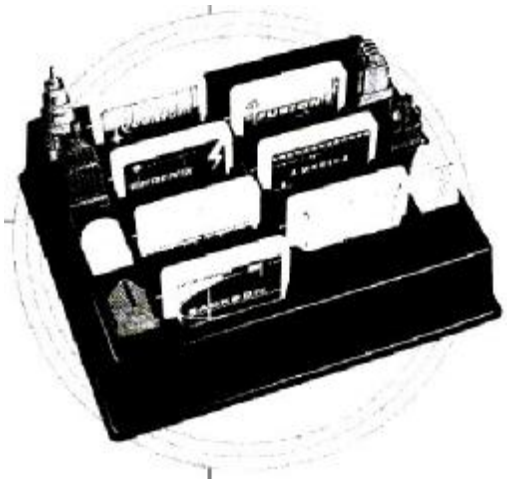
Autore della fusione societaria:

Il giocatore che piazza una tessera che unisce 2 o più società.

Preparazione:

Quando giocherete per la prima volta, estraete i componenti del gioco dalle relative buste e separate facendo attenzione le tabelle informative. Quindi, prima di ogni partita preparate i componenti secondo quanto segue:

1. Sistemate sul tavolo il piano di gioco e metteteci accanto le tessere grigie a faccia in giù.
2. Scegliete il giocatore che assumerà il ruolo di banchiere del mercato azionario. Il banchiere sistemerà il contenitore del mercato azionato come mostrato:
3. Il banchiere distribuisce ad ogni giocatore una tabella informativa e \$6.000 (quattro banconote da \$1000, tre banconote da \$500, e cinque banconote da \$100). Le banconote rimanenti vengono separate per taglio e disposte in quattro pile distinte.



Determinazione del primo giocatore:

Ogni giocatore pesca una tessera dal mucchio a faccia in giù e la sistema scoperta sullo spazio corrispondente (lettera/numero) nel piano di gioco. Il giocatore che piazza la tessera più vicina al valore **1a** comincia per primo (9a è più vicino di 1b).

Nota: Se due o più tessere vengono piazzate vicine, si considerano *tessere scorporate*. Se dopo verrà piazzata un'altra tessera adiacente, queste diventeranno una corporazione.

Tutti i giocatori pescano 6 tessere e li dispongono davanti a sé in modo tale che gli altri giocatori non possono vederne il valore.

Risorse finanziarie scoperte o nascoste:

I giocatori ora devono, di comune accordo, decidere se il denaro e le azioni che possiedono vengono mostrati apertamente agli altri giocatori. Giocare in modo scoperto è fortemente consigliato per i giocatori nuovi o inesperti. Se il denaro e le azioni non vengono mostrati, la partita è molto più impegnativa, poiché i giocatori devono sforzarsi di ricordare quanti titoli azionari sono stati acquistati dagli avversari.

Nota: In qualsiasi momento della partita ogni giocatore può chiedere qual è il numero di titoli azionari di una società rimasti ancora invenduti.

Come si gioca:

Ogni giocatore effettua, nell'ordine, le seguenti tre azioni:

- 1) **Giocare una tessera sul piano di gioco sistemandola sullo spazio relativo (Es. la tessera 1a si mette sullo spazio 1a)**
- 2) **Comprare quote azionarie di qualsiasi società attiva. C'è il limite di un totale di tre azioni per turno.**
- 3) **Pescare una nuova tessera dalla riserva a faccia in giù.**

1) Giocare una tessera:

A seconda dello spazio dove viene giocata la tessera, questa può formare una corporazione oppure può aver luogo una fusione di due o più società.

Fondare una società:

Quando un giocatore piazza una tessera accanto ad un'altra tessera *scorporata* già presente sul piano di gioco (verticalmente o orizzontalmente – non diagonalmente), viene fondata una società. Il fondatore della società per prima cosa sceglie un palazzo dal contenitore mercato azionario e lo piazza su una delle tessere della società. Quindi il giocatore riceve un titolo azionario bonus (di quella società) gratuito per il fondatore, preso dal contenitore.

Nota: Se i giocatori possiedono già tutti i titoli azionari di quella società, non si ha diritto al bonus gratuito.

Non possono essere giocate tessere che formerebbero un'ottava società (ci sono solo sette società nel gioco). Tuttavia, tessere di questo tipo possono essere giocate successivamente se una fusione rende nuovamente disponibile un palazzo societario.

Operare una fusione di società:

Quando un giocatore piazza una tessera che unisce due o più società, ha luogo una fusione. La società più grande (quella con più tessere) sopravvive e quella più piccola viene assorbita. Durante la fusione, la tessera che unisce non si aggiunge al numero di quelle presenti nelle società che vengono unite. Se le società sono della stessa dimensione, l'autore della fusione decide quale società deve

sopravvivere. La società che sopravvive assorbe quella defunta. Il palazzo della società defunta viene rimosso dal piano di gioco e rimesso nel contenitore.

Nota: Se viene operata la fusione di più di due società con una sola tessera, leggi il paragrafo sotto "Fusioni Multiple".

Società fuori pericolo:

Una società costituita da 11 o più tessere viene considerata "fuori pericolo" e non può essere più assorbita da altre società per il resto della partita. Una società "al sicuro" può assorbire una società più piccola, ma due società fuori pericolo non possono unirsi. Ogni tessera che unirebbe due società fuori pericolo non può essere più giocata per il resto della partita e può essere scartata e sostituita successivamente durante la terza fase del turno.

I bonus degli azionisti di maggioranza e di minoranza:

Al momento della fusione, tutti i giocatori devono scoprire l'esatto numero di titoli azionari della società defunta in loro possesso. I giocatori con il primo e il secondo numero più alto di azioni vengono dichiarati "azionisti di maggioranza e minoranza". Il banchiere paga loro i relativi bonus come descritto sotto.

Se solo un giocatore possiede titoli della società defunta, egli riceve entrambi i bonus. Se vi è pareggio per l'azionista di maggioranza, si sommano i bonus di maggioranza e di minoranza, si divide il totale in parti uguali e si arrotonda per eccesso alla prossima cifra pagabile. (L'azionista di minoranza non riceve bonus). Se vi è pareggio per l'azionista di minoranza, si divide il bonus di minoranza tra i giocatori in pareggio. Se necessario, i bonus si arrotondano per eccesso ai prossimi \$100.

Per determinare l'ammontare del bonus, si cerca il nome della società defunta sulle tabelle informative. Si controlla sulla tabella il numero di tessere della società defunta. Quindi si controlla il valore corrispondente dei bonus di maggioranza e di minoranza. Questi bonus in denaro vengono prelevati dalla banca.

Nota: Gli azionisti della società sopravvissuta non ottengono alcun bonus, ma il valore dei loro titoli azionari probabilmente aumenterà a causa della espansione della società.

Dopo che i bonus sono stati pagati, ogni azionista deve decidere cosa fare delle azioni della società defunta. Ogni giocatore, partendo dall'*autore della fusione societaria* e continuando in senso orario, può **conservare, vendere o scambiare** i titoli azionari della società defunta.

Conservare: Le azioni possono essere conservate nella prospettiva della fondazione di un'altra società con lo stesso nome.

Vendere: Le azioni possono essere rivendute al mercato azionario al prezzo determinato dal numero di tessere della società defunta prima della fusione.

Scambiare: I titoli azionari possono essere scambiati. Per ogni due titoli della società defunta dati in cambio, il giocatore riceve un titolo della società sopravvissuta. Naturalmente, la riserva dei titoli azionari è limitata, per cui non si possono ottenere titoli azionari non disponibili.

Nota: I giocatori possono scegliere più di una delle opzioni descritte sopra. Per esempio, un giocatore può conservare alcuni titoli della società defunta, venderne e scambiarne altri.

Fusioni Multiple:

E' possibile che una tessera provochi la fusione di tre o quattro società. Sopravvive la società più grande, mentre le altre vengono assorbite. L'autore della fusione decide in caso di società di pari dimensioni. Ci si occupa delle società defunte – una per volta - cominciando dalle più grandi. I bonus di maggioranza e di minoranza vengono pagati come descritto precedentemente, dopo i titoli vengono conservati, venduti o scambiati. Come al solito, inizia l'autore della fusione societaria.

2) Comprare titoli azionari:

Dopo aver piazzato una tessera, il giocatore può comprare azioni di qualsiasi società attiva. Quest'azione è facoltativa. Un giocatore può decidere di comprare *da nessuna ad un massimo di tre titoli azionari per turno*. Per esempio, un giocatore può comprare un'azione di tre differenti società attive, o due titoli di una società e un titolo di un'altra, o tre titoli azionari di un'unica società.

Prezzo della quota azionaria:

Il prezzo si determina controllando sulle tabelle informative il nome della società e verificando il numero di tessere della società, con il prezzo corrispondente. Ricordate, ci sono solo 25 titoli azionari per società, per cui quando questi vengono venduti tutti, non è più possibile comprarne.

Esaurimento delle risorse finanziarie:

Farsi concorrenza in modo aggressivo per divenire l'azionista di maggioranza di una società può essere rischioso. Investite saggiamente in piccole società vicine alle più grandi. *Il giocatore che esaurisce il denaro non può più comprare quote azionarie*. Un giocatore senza denaro gioca ugualmente le tessere durante il proprio turno, se possibile, ma deve attendere che una società della quale possiede quote azionarie venga assorbita per ottenere denaro. Ricordate, un giocatore può vendere quote azionarie solo dopo la fusione di due o più società, e alla fine della partita. Non sono permessi prestiti dagli altri giocatori o dalla banca.

3) Pescare una tessera:

Un giocatore pesca una tessera dalla riserva a faccia in giù per rimpiazzare quella già giocata. Quest'azione si effettua alla fine del turno. In questa fase, se un giocatore ha tessere che non possono essere giocate (quelle che uniscono due società fuori pericolo), le mette da parte (scoperte), e ne pesca un numero uguale per rimpiazzarle. Questo può essere effettuato una sola volta per turno. Se vengono pescate più tessere inutilizzabili, il giocatore deve aspettare il suo prossimo turno per scartarle. *Le tessere che formerebbero un'ottava società non possono essere scambiate*.

Fine della partita

La partita finisce quando un giocatore, durante il proprio turno, annuncia o che tutte le società sono fuori pericolo, o che una società ha 41 o più tessere sul piano di gioco. Un giocatore non deve necessariamente annunciare la fine della partita se è suo interesse continuare a giocare. Dopo aver annunciato che la partita è finita, il giocatore può finire il turno.

Vengono pagati i bonus degli azionisti di maggioranza e di minoranza per tutte le società attive, e tutte le quote azionarie vengono rivendute alla banca al loro valore attuale (come mostrato nelle tabelle informative). Le azioni di società non attive non vengono prese in considerazione.

Il giocatore con più denaro è il vincitore!

Regole speciali per 2 giocatori

Quando si gioca in due, la partita segue le normali regole fin quando non avviene una fusione societaria. Durante questa fase, il mercato azionario viene considerato anche azionista della società defunta quando si determinano i bonus degli azionisti di maggioranza e di minoranza.

Viene pescata a sorte una tessera dalla riserva per determinare il numero di titoli societari posseduti dal mercato azionario. Per esempio, se viene pescata la tessera 9f, il mercato possiede nove azioni. Non ha alcuna importanza se il totale delle quote azionarie (dei due giocatori più il mercato azionario) supera la soglia normale di 25 azioni.

I bonus vengono pagati come al solito ai due azionisti di maggioranza e minoranza. L'eventuale bonus dovuto al mercato azionario viene semplicemente lasciato nella banca. Si rimette la tessera coperta nella riserva e si mescola nuovamente. Al termine della partita, il mercato azionario agisce nuovamente in questo modo ai fini della corresponsione dei bonus.

Consigli dal mercato azionario

- Potresti non trovare conveniente investire in quote azionarie di società che si trovano agli angoli del piano di gioco, lontani dalle altre società. Potresti investire più verosimilmente in società allo scopo di operare fusioni e ricevere i bonus degli azionisti di maggioranza e di minoranza.
- Diversifica! Ricevere i bonus di azionista di maggioranza o di minoranza è un modo eccellente per guadagnare più denaro. Tieni d'occhio le piccole società attive. Tenta di entrare in possesso del maggior numero di titoli di queste società.
- In vista della fine della partita, puoi trovare conveniente anche entrare in possesso di azioni di grandi società, per capitalizzare potenziali bonus. Quando una piccola società di cui possiedi quote azionarie viene rilevata, talvolta è mossa astuta fare uno scambio azionario di due a uno, se pensi di avere una chance nell'ottenere un bonus di azionista di maggioranza della società più grande.