

Acquire

Copyright 1999 Avalon Hill Games, Inc., a Hasbro affiliate

Variante per i dividendi da fusione

Uno dei maggiori problemi del gioco di Sid Sackson è quello dei giocatori che restano al di fuori dalle prime fusioni. Questo inevitabilmente si riflette con una eliminazione, di fatto, dal gioco vista la totale mancanza di liquidità che ne consegue. Se poi il giocatore dovesse riuscire a riprendersi, sarebbe comunque troppo tardi per recuperare in quanto diventerebbe particolarmente complesso acquisire la maggioranza di una società.

Il problema può essere bypassato con una leggera modifica al regolamento nell'assegnazione dei premi di fusione per i vari azionisti. Questa modifica, di contro crea un livellamento generale il che significa che tutti i giocatori tenderanno a restare molto vicini tra loro fino alla fine.

Ogni volta che pagate il bonus, questo viene assegnato ai maggiori 4 azionisti anziché ai maggiori due. Le divisioni delle quote saranno le seguenti:

- 100% all'azionista di maggioranza (come nel gioco classico);
- 75% al secondo (da calcolare);
- 50% al terzo (il valore che nel gioco veniva assegnato al secondo);
- 25% al quarto (da calcolare).

Come al solito in caso di parità i due azionisti sommano le quote e le dividono per due. In caso di cifre "sporche" arrotondate i resti al \$ 100 più vicino.

