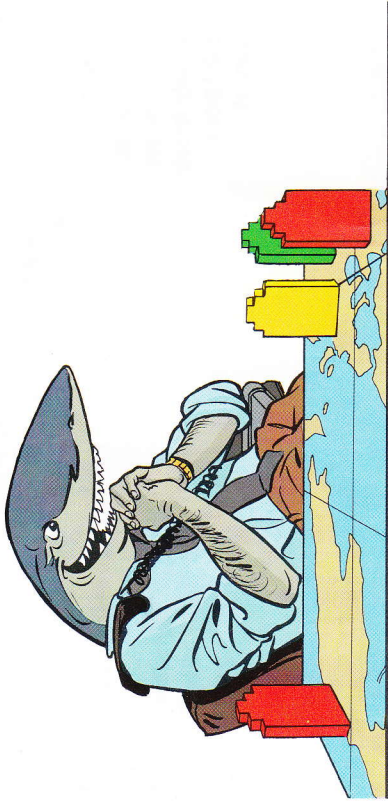


Scopo del gioco

Giocando a SHARK, i concorrenti impersonano dei manager di potenti multinazionali e, nel contempo, speculano con i certificati azionari. Come manager, i giocatori fondano delle società affiliate, ricevendo in compenso dei dividendi.

Da speculatori, invece, investono il loro denaro in diverse imprese, sperando di ottenere i maggiori profitti dalla fluttuazione delle quotazioni.



Risulta vincitore il concorrente che, al termine della partita, si troverà nella migliore situazione finanziaria.

Preparativi

Il piano di gioco viene disposto al centro del tavolo. Esso è suddiviso in 3 parti distinte:

1) Il planisfero

E' a sua volta diviso in 6 zone numerate (1-6). Le linee di confine non hanno un significato particolare e servono solamente per identificare con chiarezza ciascuna delle zone.

Ogni zona è composta da 20 piccole caselle, sulle quali verranno posizionate le pedine-grattacielo.

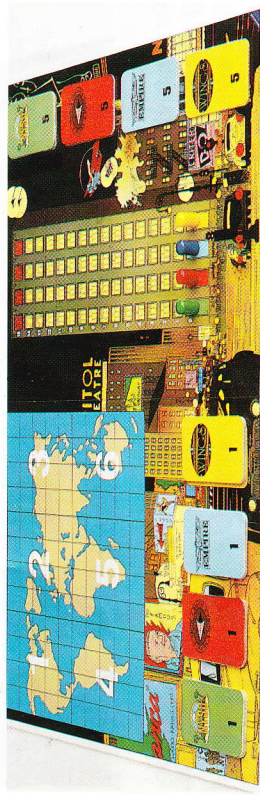
2) I depositi delle azioni

I certificati azionari vengono raggruppati in mazzetti assortiti a seconda della società e del tipo (da 1 oppure da 5 azioni); quindi vengono posizionati negli appositi spazi del tabellone con il simbolo delle 4 società finanziarie.

Le società rappresentate sono: N.Y.S.O. = giallo
WINGS = rosso
SMITH = verde
EMPIRE = blu

3) Il grattacielo col listino delle quotazioni

Alla base del grattacielo vi sono 4 caselle colorate, che corrispondono a ciascuna delle 4 società finanziarie in gioco. Sopra queste caselle devono essere posizionate le relative pedine colorate. Nel corso della partita, la posizione assunta da queste pedine indicherà il valore istantaneo di ogni azione (x 1.000 FT). All'inizio del gioco il valore di ciascun titolo azionario è di «0». Durante il gioco una pedina potrà raggiungere il valore massimo di «15».



La partita ha inizio

I giocatori devono ora eleggere fra di loro un concorrente che assuma il ruolo di «banchiere», per gestire le pedine-grattacielo, il denaro ed i certificati azionari. Eccezion fatta per queste incombenze, il banchiere gioca esattamente allo stesso modo di tutti gli altri. All'inizio della partita, nessun giocatore possiede del denaro; in compenso, ciascuno dei partecipanti potrà scegliersi uno qualsiasi dei certificati azionari di valore «1».

Inizia il concorrente che si trova alla sinistra del banchiere, gli altri proseguiranno mano in senso orario.

Il primo giro

- Il primo giocatore lancia i due dadi.

Il dado colorato stabilisce il colore della pedina-grattacielo (gialla, rossa, verde o blu) che deve posizionare sul tabellone; quando esce il bianco oppure il nero si ha invece piena libertà di scelta. In questo modo si fonda una società affiliata.

Il dado numerato indica invece la corrispondente zona del planisfero dove collocare la pedina.

- La fondazione di una società affiliata.

A seconda del risultato ottenuto con i dadi, il primo concorrente prende una pedina-grattacielo (che rappresenta un'affiliata alla società di quel colore) e la dispone su una casella del planisfero.

Esempio: Il giocatore ha lanciato i dadi sul colore «rosso» e il settore «2»; quindi mette un grattacielo rosso su una qualsiasi casella del settore n. 2 (illustrazione).



Per aver fondato una società affiliata, egli riceve dalla banca una provvigione proporzionale al nuovo valore che questa società ha raggiunto.

Dopo aver posizionato la pedina-grattacielo sul planisfero, si fa avanzare di una casella (da 0 a 1) la pedina dello stesso colore sul listino delle quotazioni. Il valore di questa società è ora di «1» e il giocatore riceve dalla banca 1.000 FT a titolo di provvigione, poiché ogni unità del listino vale per 1.000 FT.



- Distribuzione degli utili.

Ora avviene anche la distribuzione degli utili, che spettano a tutti quei giocatori che sono attualmente in possesso di certificati azionari della società il cui valore è appena aumentato. L'importo degli utili è legato alla progressione della quotazione del titolo. In questo caso, il titolo è aumentato di 1 punto e di conseguenza i giocatori ricevono un premio di 1.000 FT per ogni azione in loro possesso.

- La compravendita di azioni.

Dopo aver incassato il denaro della provvigione e di eventuali utili, il giocatore ha la facoltà di vendere o comperare dei certificati azionari alla quotazione del listino aggiornata.

Logicamente, non è possibile acquistare alcuna azione il cui valore sia ancora a quota «0». Tutti i valori indicati dal listino si intendono moltiplicati per 1.000 FT.

Il giocatore iniziale può benissimo decidere di acquistare un'azione della società che ha appena fatto quotare a listino, in questo caso basterà che egli restituisca alla banca i 1.000 FT appena incassati.

I turni di gioco successivi

Il secondo giocatore, e come lui tutti i successivi, ripeterà ciò che aveva fatto il giocatore iniziale, con la seguente eccezione: Avrà anche la possibilità di acquistare e/o vendere azioni ancora prima di tirare i dadi.

Riepilogo di un turno di gioco

Facciamo un breve riepilogo delle operazioni che riguardano un qualsiasi giocatore al momento del suo turno:

1. All'inizio può acquistare e/o vendere titoli azionari
2. Deve tirare i due dadi, colorato e numerato
3. Deve posizionare la pedina-grattacielo sul planisfero
4. Al termine può acquistare e/o vendere titoli azionari

Le pedine-grattaciolo

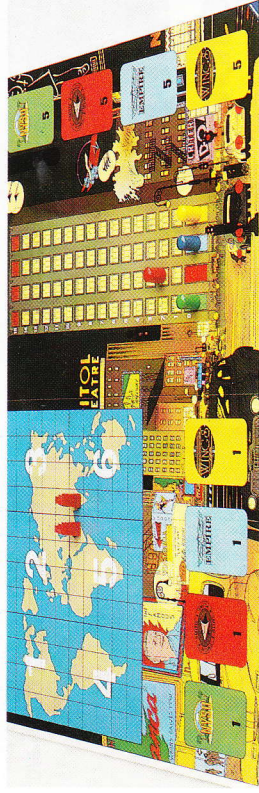
Ogni volta che un giocatore posiziona il grattaciolo di un nuovo colore su una casella del planisfero (1 pedina per casella), riceve 1.000 FT dalla banca come premio per aver fondato una società affiliata. Quando viene posato un altro grattaciolo di un certo colore, in posizione isolata rispetto al primo, il concorrente percepisce comunque un bonus di 1.000 FT; tuttavia la quotazione del titolo rimane ferma al valore precedente sulle caselle del listino.

Solamente il primo grattaciolo di un colore fa aumentare il valore da 0 a 1 sul listino delle quotazioni.

Le catene di grattacieli

Durante i turni di gioco, i concorrenti dispongono sul planisfero i grattacieli in modo isolato oppure in catene di 2 o più elementi.

Con il termine catena si intende un gruppo di grattacieli dello stesso colore disposti su caselle adiacenti, in senso orizzontale o verticale (mai in diagonale). Aumentando il numero di grattacieli di cui si compone una catena, si alza di pari passo la quotazione del listino e, di conseguenza, il valore delle azioni di quello stesso colore.



Posando un seconda pedina-grattaciolo a fianco di un'altra di colore uguale, si crea una catena di due grattacieli. Di conseguenza la pedina colorata del listino viene spostata dal valore «1» fino a quota «2», mentre il giocatore riceve anche una provvigione di 2.000 FT.

Le linee di confine che separano le 6 zone del planisfero non interrompono una «catena».

Una catena già esistente può essere ulteriormente ingrandita con l'aggiunta di nuove pedine-grattaciolo; inoltre è anche possibile unire due distinte catene (dello stesso colore) per formarne una nuova più numerosa.

Ad esempio, quando una catena aumenta la sua consistenza da 3 a 4 grattacieli, il valore corrispondente sul listino progredisce anch'esso da 3 a 4. Il giocatore percepirà quindi una provvigione di 4.000 FT. Se per caso un giocatore congiungesse, con una nuova pedina, una catena di 2, un grattaciolo isolato e una catena di 3, il nuovo gruppo diventa di 7 e la quotazione del listino aumenta di colpo da quota 4 a quota 7; di conseguenza quel giocatore riceverà una provvigione di 7.000 FT e gli azionisti percepiranno 3.000 FT per ogni certificato posseduto.



Posizione dei grattacieli e provvigioni

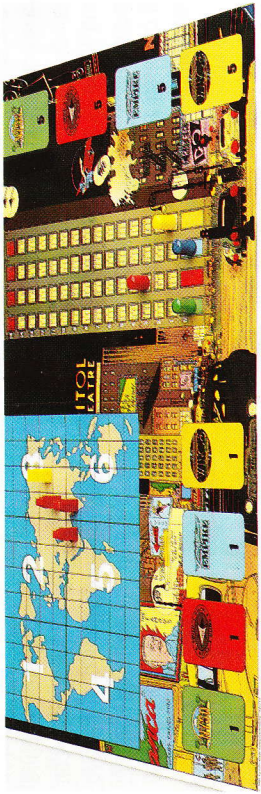
Il giocatore riceve una provvigione solamente se, dopo aver posato una pedina-grattaciolo, fa aumentare la quotazione di un titolo.

Le nuove catene che vengono a formarsi in aggiunta a quelle già esistenti, concorrono a far aumentare la quotazione di un titolo.

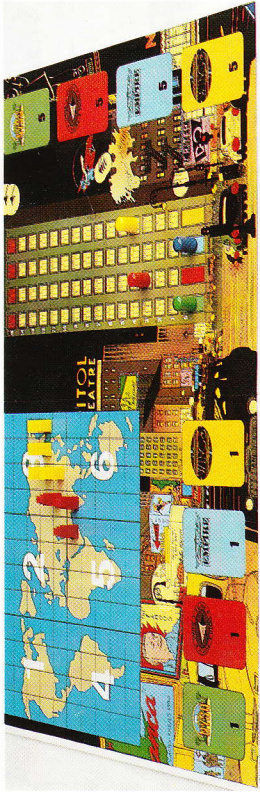
Esempio: Sul planisfero sono presenti una catena di 3 grattacieli rossi ed un grattaciolo isolato. Se il concorrente di turno aggiunge un altro grattaciolo a quello isolato, forma una nuova catena di due; cosicché la quotazione del titolo progredisce da quota 3 fino a quota 5 e, come provvigione, il concorrente percepisce 5.000 FT dalla banca. Quando nel corso del gioco viene posato sul planisfero un grattaciolo isolato, il listino delle quotazioni non ne viene influenzato ed il giocatore di turno riceverà solamente 1.000 FT di premio.

Rimozione dei grattacieli

Di norma, non è permesso piazzare una pedina-grattacielo su caselle adiacenti ad altre già occupate da grattacieli di colore differente. E' quindi escluso che si possa deporre un grattacielo isolato a fianco di un altro di colore diverso.



Al giocatore di turno è però consentito posare un grattacielo adiacente ad un'altra pedina di colore diverso, se con questa mossa riesce a formare una catena numericamente superiore a quella attigua.

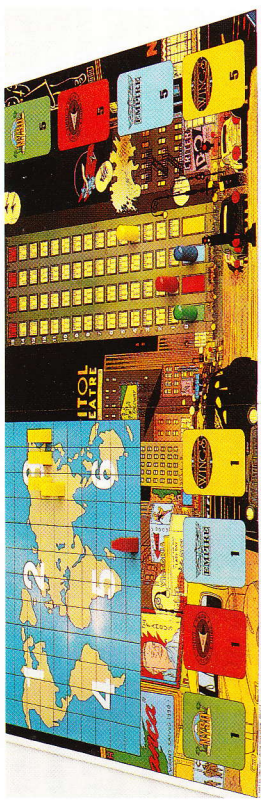


Come conseguenza si dovranno togliere dal planisfero tutte le pedine che compongono il gruppo messo in minoranza. Queste pedine-grattacielo verranno definitivamente estromesse dal gioco e non torneranno a formare la riserva ancora in dotazione alla banca.

Facciamo quindi un riepilogo di una tale mossa:

1. Piazzare il grattacielo.
2. Far salire la quotazione di quel titolo sul listino.
3. Incassare dalla banca la relativa provvigione.
4. Togliere i grattacieli di colore differente messi in minoranza (attenzione: solo quelli della catena adiacente).
5. Far scendere la quotazione del titolo messo in minoranza di tante unità quanti sono i grattacieli che sono stati eliminati.

Se durante la partita capitasse di rimuovere l'unica catena di grattacieli di un certo colore (illustrazione), quando rimangono uno o più grattacieli isolati, la quotazione del rispettivo titolo non viene azzerata ma si assesta sul valore di «1».



Il valore di un titolo azionario scende a zero solo per il periodo in cui non è presente sul planisfero alcun grattacielo di quel colore.

Attenzione: Quando un giocatore non ha alcuna possibilità di piazzare un grattacielo nel settore indicato, a meno di non farlo immediatamente eliminare da una catena di colore diverso più numerosa, dovrà saltare il suo turno di gioco.

I certificati azionari

I concorrenti non sono proprietari delle società, ma i loro manager. Ciascun giocatore può possedere solamente del denaro e dei certificati azionari delle società. Ognuno è autorizzato ad acquistare e vendere qualsiasi azione delle 4 società.

In questo gioco è importantissimo possedere delle azioni.

Avere successo significa essere in grado di decidere tempestivamente quando acquistare azioni di società forti e quando vendere le azioni di società che tendono a diventare più deboli.

La posizione delle pedine colorate sulla tabella delle quotazioni (listino azionario) indica chiaramente il valore attuale di ciascun titolo azionario. Al proprio turno, il giocatore che intendesse vendere e/o comperare, dovrà sempre controllare la situazione dei valori.

Esempio: La società rossa ha raggiunto una quota di «3». Pertanto, il giocatore compra o vende certificati azionari di quel titolo al prezzo di 3.000 FT per azione. Per una maggiore praticità, ci sono certificati azionari da 1 azione e da 5 azioni, tenuti opportunamente divisi sul piano di gioco.

Ovviamente, un certificato da 5 azioni ha lo stesso valore di cinque certificati da 1 sola azione.

La facoltà d'acquisto di un giocatore è limitata a 5 azioni nel corso del proprio turno di gioco (complessivamente fra prima e dopo la mossa) di qualsiasi colore esse siano. Sempre al proprio turno di gioco, un concorrente è libero di vendere la quantità di azioni che desidera

Gli utili di gestione

Oltre al denaro che un giocatore guadagna con la posa del grattacielo (provvigione), i possessori delle corrispondenti azioni guadagnano del denaro come conseguenza del rialzo della quotazione (utili).

Ogni punto di rialzo vale per 1.000 FT ed andrà moltiplicato per il numero di quelle azioni possedute da ciascuno dei giocatori.

Esempio: Per mezzo della mossa compiuta dal giocatore «A», il valore della società rossa è aumentato da «4» a «6».

Il giocatore «A» possiede 2 azioni rosse, il giocatore «B» ne possiede invece 5.

Siccome il rialzo è di 2 punti, verranno pagati dalla banca 2.000 FT per azione. Ad «A» spettano quindi 4.000 FT mentre a «B» vengono versati ben 10.000 FT.

In ogni caso, la banca procede dapprima al pagamento della provvigione al giocatore di turno e poi al versamento degli utili.

Le perdite di quotazione

La rimozione di alcuni grattacielini di un colore dal planisfero (vedi par. precedente) provoca la contemporanea perdita di valore delle azioni della relativa società.

Tutti i possessori di azioni della società coinvolta da questo «crollo» devono pagare alla banca la differenza di valore conseguente al calo di quotazione, nella misura di 1.000 FT a punto per ciascuna azione detenuta, ad eccezione del concorrente che ha effettuato la mossa. Le operazioni di pagamento avvengono nel seguente modo:

1. La banca paga la provvigione al giocatore di turno.
 2. La banca paga gli utili ai possessori di azioni in salita.
 3. I possessori di azioni in calo versano il denaro alla banca.
- Esempio: Il giocatore «A» ha aggiunto un grattacielo a una catena di 5 grattacielini gialli e nel contempo ha provocato l'eliminazione di un gruppo di 2 grattacielini blu. Il valore della società gialla è così progredito di 1 punto (da 5 va a 6) mentre quello della società blu ha subito una diminuzione di 2 punti (da 4 va a 2).

Il giocatore «A» possiede 3 azioni gialle e 2 azioni blu.

Il giocatore «B» possiede 1 azione gialla e 5 azioni blu.

Per il rialzo della quotazione della società gialla, ognuno riceve 1.000 FT per azione posseduta (utili) mentre a causa della diminuzione della quotazione della società blu,

si devono pagare 2.000 FT per ogni azione posseduta (perdite).

Di conseguenza, il giocatore «A» riceve 6.000 FT (come provvigione) e 3.000 FT (come utili) ed avendo provocato una discesa non paga nulla. Il giocatore «B» invece, riceve 1.000 FT di utili (azione gialla), ma paga alla banca ben 10.000 FT relativi alle perdite delle azioni blu.

Le vendite forzate

In caso di necessità di denaro, un giocatore potrebbe trovarsi nella condizione di vendere forzatamente delle sue azioni per coprire un debito verso la banca causato dal crollo di qualche titolo azionario. Perciò potrà rivenderle alla banca in qualsiasi momento, che non sia ovviamente il proprio turno; questa però le pagherà solamente la metà del loro valore nominale.

Nel caso che non si ottenesse una cifra «tonda», l'importo complessivo verrà arrotondato ai 1.000 FT inferiori.

Esempio: Un giocatore è costretto a vendere un'azione del valore di 3.000 FT; ma la banca gli pagherà solamente 1.000 FT. Se invece ne vendesse tre, la banca gli verserà la somma complessiva di 4.000 FT.

Sono vietate qualsiasi forme di credito, sia da parte della banca che da parte dei singoli giocatori. Quando un concorrente non è in grado di far fronte ai debiti eventualmente contratti durante il gioco, viene dichiarato fallito ed estromesso dalla partita. Per ovviare ai ripetersi di situazioni di fallimento prematuro, i giocatori possono accordarsi – prima dell'inizio della partita – di concedere uno o due turni di gioco come dilazione al debitore, per fargli tentare di sanare la sua situazione.

SHARK

Fine del gioco

La partita ha termine non appena si verificano una delle seguenti condizioni:

A. La pedina colorata di una qualsiasi società ha raggiunto il valore massimo di «15» sul listino azionario.

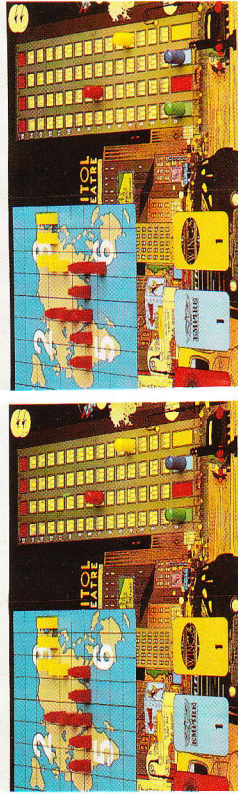
B. Tutti i grattacieli di un colore sono stati utilizzati, posizionati sul planisfero oppure rimossi definitivamente.

A questo punto, tutte le azioni in possesso dei giocatori vengono rivendute alla banca alla quotazione attuale del listino. Il denaro ricavato dalle azioni sommato a quello già detenuto dai giocatori, determina il capitale accumulato da ciascun manager. Chi possiede più denaro viene dichiarato vincitore del gioco.

Variante I

Dopo aver applicato le regole precedentemente esposte per qualche partita, riteniamo interessante suggerire le seguenti variazioni:

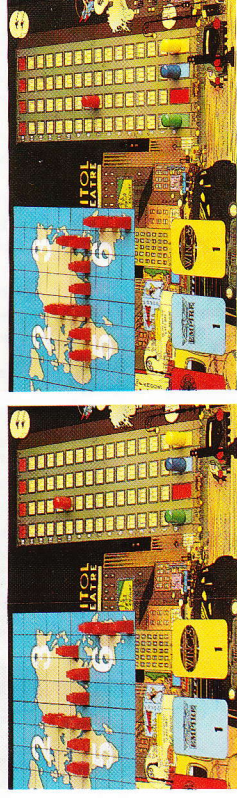
1. All'inizio della partita i concorrenti non ricevono alcuna azione gratuitamente, né tantomeno del denaro in dotazione.
2. L'aggiunta di altri grattacieli ad una catena già composta da sette pedine non comporta ulteriori aumenti della quotazione del listino e non paga nemmeno più la provvigione.



Per poter aumentare il valore della società e ricevere nuovamente il compenso della provvigione, sarà necessario formare una «catena» ex novo del medesimo colore, secondo le stesse regole dell'inizio.

3. L'aumento numerico di una catena può persino produrre degli effetti negativi su una società. Questo si verifica allorché due catene esistenti, per esempio da 4 e da 5, vengono unite da un nuovo grattacielo; facendo cadere il valore di listino

precedente (9) fino a 7, provocando così anche una perdita agli azionisti (come descritto al relativo paragrafo).



Variante II

Al lato nero del dado viene attribuito un altro significato.

Mentre fino a questo momento i giocatori che avevano tirato il bianco o il nero erano liberi di scegliersi il colore del grattacielo; nel caso che uscisse il nero, il concorrente è obbligato a scegliere un grattacielo del colore che attualmente ha il minor numero di pedine disposte sul planisfero. Ovviamente, in caso di pari numero, sarà possibile scegliere fra questi ultimi colori.

Questa variante allunga di poco la durata di una partita, tuttavia le rende strategicamente ancora più interessante.

Variante III

Si gioca senza il dado colorato.

I concorrenti tirano solamente il dado numerato e scelgono, di volta in volta, il colore del grattacielo da posizionare nel settore indicato. Questa variante è particolarmente adatta ai giocatori più esperti di SHARK.

* Altre varianti di gioco sono possibili combinando in vario modo quelle fin qui descritte.

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger S.p.A., Milano

