

STACK MARKET

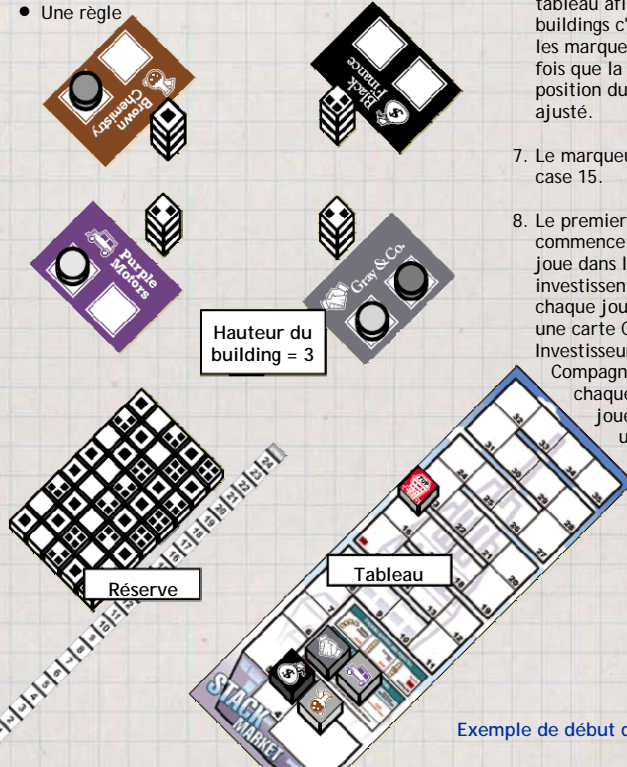
Nombre de joueurs: 3-4 joueurs
Durée: 30-45 minutes
Auteur: Susumu Kawasaki

Idée du jeu

Dans Stack Market, les joueurs investissent dans des compagnies florissantes. Le succès d'une compagnie est mesuré par la hauteur de son siège - que les joueurs construisent en empilant des dés. Toutefois, plus la valeur d'une compagnie grandit, plus elle peut devenir instable, et risque de s'écrouler, les investisseurs perdront leur argent. Après 3 manches, le joueur avec le plus d'argent gagne.

Contenu du jeu

- 60 dés avec les chiffres 0, 0, 1, 2, 3, 4
- Marqueurs Investisseurs: 8 pièces rondes, 2 de chaque couleur
- Marqueurs Compagnies : 4 tuiles représentant les compagnies
- Cartes Compagnies: 4 petites tuiles pour le tableau des Hauteurs
- Marqueur du plus haut building (rectangle rouge)
- Carte du plus haut building (tuile rouge)
- Tableau des Hauteurs
- Argent: 40 billets (30 de \$10.000, 10 de \$50.000)
- Une règle



Mise en place

1. Chaque joueur choisit une couleur et prend les deux marqueurs Investisseurs de cette couleur.
2. Chaque joueur reçoit \$50.000. Cachez votre argent de manière à ce que les autres joueurs ne puissent connaître votre fortune. Le reste de l'argent est placé sur le côté en tant que banque.
3. Placez autant de cartes Compagnies sur la table qu'il y a de joueurs c'est à dire en forme de triangle ou carré. L'espace entre les cartes doit être aussi large que possible (minimum un pied - 30-40 cm).
4. Les 60 dés sont utilisés dans une partie à 4 joueurs. Dans une partie à 3 joueurs, retirez 10 dés du jeu. Les dés sont placés dans une Réserve de Dés placée au centre de la table ou sur le côté.
5. Lancez 3 dés pour chaque compagnie et empilez-les en face de chaque carte Compagnie, avec le plus grand chiffre sur le dessus. Ces dés représentent la taille du building de chaque compagnie au début de la partie.
6. Le tableau des Hauteurs est placé sur la table et les marqueurs des compagnies sont placés sur le tableau afin de représenter la hauteur actuelle des buildings c'est à dire qu'au début de la partie tous les marqueurs sont placés sur la case 3. Chaque fois que la hauteur d'un building est changée, la position du marqueur de sa compagnie doit être ajusté.
7. Le marqueur du Plus Haut Building est placé sur la case 15.
8. Le premier joueur est déterminé au hasard. On commence par le premier joueur, et ensuite on joue dans le sens horaire. Tous les joueurs investissent dans une compagnie c'est à dire que chaque joueur place son marqueur Investisseur sur une carte Compagnie. Pas plus de deux marqueurs Investisseurs peuvent occuper une même carte Compagnie. Le second marqueur Investisseur de chaque couleur est gardé devant chaque joueur pour indiquer sa couleur. Il n'est pas utilisé pour investir dans une compagnie.

Déroulement de la partie

Dans le sens horaire, les joueurs réalisent les 3 actions suivantes durant leur tour :

1. Lancer les dés
2. Empiler les dés sur un building
3. Changer d'investissement

obligatoire
obligatoire
facultatif

Chaque action est expliquée en détail dans les paragraphes suivants.

1. Lancer les dés

Le joueur prend, depuis la réserve de dés, autant de dés que le nombre de dés formant le building dans lequel il a investi pour l'instant. Le joueur lance tous les dés. Faites attention de ne pas détruire les buildings sur la table.

S'il ne reste plus assez de dés dans la réserve, le joueur utilise tous les dés restants. S'il réussit à empiler tous les dés, la manche se termine (*voir plus loin: fin d'une manche*).

2. Empiler les dés

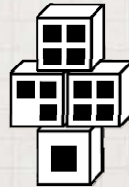
Les dés doivent être empilés sur le building dans lequel le joueur investit. Le nombre sur le dé du dessus du building ne peut pas être changé.

- S'il y a un dé parmi les dés lancés avec un nombre supérieur au nombre sur le dessus du building, ce dé doit être empilé sur le building. En empilant un dé, le nombre du dé du dessus change continuellement. Aussi longtemps qu'il existe un dé lancé avec un nombre supérieur au nombre du dessus du building, il doit être empilé.
- Si le nombre sur le dé du dessus du building est égal à 4, un dé lancé avec un nombre 0 doit être empilé dessus. Les dés montrant un 1, 2 ou 3 ne peuvent être empilés sur un dé avec un nombre 4.

S'il y a plusieurs paires de 0 et de 4, plusieurs dés peuvent être empilés sur un building. Aussi longtemps que des dés peuvent être empilés en respectant les règles, ils doivent être empilés. Dans les illustrations qui suivent, des exemples vous montrent comment empiler les dés.

Quand il empile des dés, le joueur doit obéir aux règles suivantes :

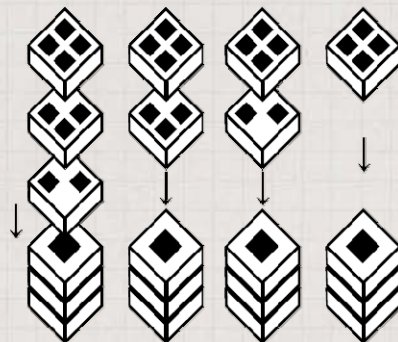
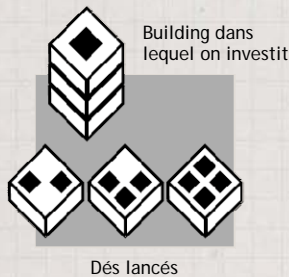
- Vous êtes autorisé à utiliser une seule main.
- Le dé sur le building ne peut être touché ou bougé.
- L'ordre des dés doit être choisi avant de commencer l'empilement. Les dés doivent être placés dans l'ordre sélectionné devant le joueur. Il n'est pas possible de changer l'ordre afin de réduire, par exemple, le nombre de dés qui seront empilés.
- Les dés peuvent être empilés individuellement ou par groupe. Pour former les groupes devant le joueur, il peut utiliser ses deux mains, toutefois quand il place les dés sur le building, il peut utiliser qu'une seule main.
- Si les dés sont empilés soigneusement, il est plus facile de construire des grands buildings. Cependant, les joueurs peuvent empiler les dés avec moins de soins afin d'augmenter la difficulté pour les autres joueurs d'investir dans le même building.
- Les dés inutilisés sont remis dans la réserve.
- La hauteur du building est immédiatement ajustée sur le tableau des hauteurs.
- Les joueurs peuvent empiler un seul dé sur un autre. Une pile comme dans l'exemple suivant n'est pas autorisée.



Si une compagnie s'écroule, on procède comme suit :

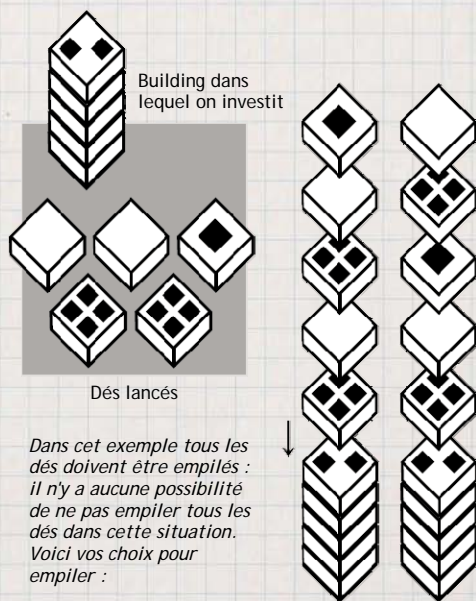
- Tous les joueurs investissant dans cette compagnie c'est à dire que leur marqueur investisseur est placé sur la carte de la compagnie, doivent payer \$20.000 à la banque. Si un joueur n'a pas assez d'argent, il donne ce qu'il a à la banque.

Exemple d'empilement ①



Dans cet exemple, les dés lancés peuvent être empilés de 4 façons différentes. Dépendant de la façon choisie, le nombre de dés que le joueur doit empiler diffère.

Exemple d'empilement 2



Dans cet exemple tous les dés doivent être empilés : il n'y a aucune possibilité de ne pas empiler tous les dés dans cette situation. Voici vos choix pour empiler :

- Les dés du building écroulé sont remis dans la réserve. Le building est reconstruit avec une hauteur initiale de 3 dés. Le nombre sur le dessus du building est déterminé en relançant les dés.
- Après chaque effondrement, 5 dés de la réserve sont retirés de la partie. Vers la fin d'une manche il peut ne pas y avoir assez de dés dans la réserve pour pouvoir en retirer 5. Dans ce cas le joueur doit finir son tour comme expliqué ci-dessous. Après son tour est terminé.
- Si 5 dés ne peuvent être retirés du jeu, le joueur peut changer de compagnie dans laquelle il investit.
- Si un building s'écroule pour une autre raison (c'est à dire qu'il a été cogné par un dé lancé ou la table a été cognée), le building est reconstruit en fonction de sa hauteur sur la table des Hauteurs. Si le nombre du dessus est oublié, il est déterminé par un lancé de dé.
- L'effondrement d'un building est seulement valide si un joueur construit le building et est responsable de son effondrement.

Si certaines conditions sont remplies durant l'empilement des dés, le joueur reçoit un bonus d'empilement de la banque.

- Si la hauteur d'un building est augmentée par au moins 5 dés durant un tour et que le building ne s'effondre pas à la fin du tour, le joueur reçoit \$10.000 de la banque. Le joueur reçoit ce bonus qu'une seule fois par tour, même s'il empile 10 dés ou plus.

- Le premier joueur qui atteint une hauteur de 15 dés reçoit la carte du plus grand building. Si un autre joueur dépasse ce record en construisant un building plus grand et le building est toujours debout à la fin de du tour, la carte est donnée au nouveau détenteur du record. Le record est marqué sur le tableau des Hauteurs. Le marqueur du record de hauteur est uniquement déplacé vers le haut, jamais vers le bas. Si le plus grand building s'effondre plus tard dans la partie, le détenteur du record conserve la carte. Le joueur qui possède la carte à la fin d'une manche reçoit un bonus additionnel.

3. Changer d'investissement

A la fin de son tour un joueur peut changer son investissement. Il place son marqueur Investisseur sur une emplacement libre d'une autre carte Compagnie.

Fin d'une manche

La manche se termine quand il ne reste plus de dés dans la réserve après avoir empilé des dés sur un building (mais vous pouvez toujours changer d'investissement). Remarque: quand il n'y a plus assez de dés dans la réserve pour lancer le nombre correct de dés, la manche n'est pas terminée. Le joueur doit empiler les dés restants sur le building dans lequel il investit. Si le building ne s'écroule pas, la manche est terminée. Si le joueur ne réussit pas à empiler les dés (le building s'effondre), les dés sont remis dans la réserve selon les règles en cas d'effondrement d'un building. Si à la fin d'un tour il y a encore des dés dans la réserve, la partie continue.

Après la fin de la manche, le plus grand et le plus petit building avec des investisseurs sont déterminés. Un building doit être constitué d'au moins 1 dé pour être un building. Si deux buildings ont la même hauteur, celui avec le plus grand nombre sur son dé du dessus gagne l'égalité. Si le nombre sur le dé du dessus est aussi le même, le plus grand building est déterminé en lançant un dé pour les deux buildings.

Le ou les joueurs qui investissent dans la compagnie avec le plus grand building doivent essayer de racheter la compagnie avec le plus petit building.

1. Racheter

Le rachat ne peut survenir qu'entre des compagnies dans lesquels on investit c'est à dire au moins un marqueur Investisseur est sur la carte de la compagnie. La compagnie avec le plus grand building doit racheter la compagnie avec le plus petit building. Tous les dés de la plus petite compagnie doivent être empilé sur le building de la plus grande compagnie. Si le rachat est réussi, les investisseurs reçoivent un bonus. Si le rachat n'est pas réussi, ils vont perdre leur argent.

Le rachat se déroule en accord avec les règles suivantes :

- Si deux joueurs investissent dans la compagnie avec le plus grand building, ils doivent décider de qui est en charge du rachat.
- Le dé du plus petit building est placé en face du joueur en charge du rachat.
- Tous les dés du plus petit building doivent être empilés sur le plus grand building.
- Le dé du plus grand building ne peut être touché ou bougé, cependant, le dé du plus petit building peut être empilé en utilisant les deux mains.
- Le nouveau building doit tenir debout 3 secondes après que le dernier dé ait été placé sur le building et que la main a été retirée du building afin que le rachat soit réussi. Si le building commence à s'effondrer durant les 3 premières secondes, le rachat est raté.

2. Revenu / Perte après le rachat

- Les joueurs investissant dans les compagnies n'ayant pas pris part au rachat reçoivent \$10.000 pour chaque marqueur Investisseur placé sur la carte Compagnie, c'est-à-dire que s'il y a deux marqueurs Investisseurs sur la carte Compagnie, chaque joueur recevra \$20.000.
- Les bénéfices des joueurs investissant dans les compagnies ayant pris part au rachat dépend du résultat du rachat.

Le rachat a réussi. Tous les investisseurs de la compagnie avec le plus grand building reçoivent \$10.000 pour chaque marqueur investisseur sur la carte Compagnie, c'est-à-dire que s'il y a deux marqueurs Investisseur sur la carte Compagnie, chaque joueur recevra \$20.000. De plus, ils reçoivent un bonus de \$20.000 de la banque. Les joueurs investissant dans une compagnie rachetée ne reçoivent rien.

Le rachat a échoué. Les investisseurs de la compagnie avec le plus grand building doivent chacun payer \$20.000 à la banque. Si un joueur n'a pas assez d'argent, il donne ce qu'il lui reste à la banque.

Les joueurs investissant dans la compagnie supposée être rachetée reçoivent \$10.000 pour chaque marqueur Investisseur sur la carte Compagnie c'est-à-dire s'il y a deux marqueurs Investisseurs sur la carte Compagnie, chaque joueur recevra \$20.000.

- Le joueur qui possède la carte du plus grand building reçoit \$20.000 de la banque, s'il a reçu au moins \$10.000 de revenu d'une autre source durant le rachat. Si le joueur a investi dans la plus grande compagnie et que le rachat a échoué ou qu'il a investi dans la plus petite compagnie et que le rachat a réussi, il ne recevra pas le bonus du plus grand building.

Vers la manche suivante ... ou la fin de la partie...

Tous les buildings sont convertis en building de hauteur 3. Tous les autres dés sont remis dans la réserve des dés et les marqueurs de hauteur des building sont remis sur 3.

La partie est terminée après 3 manches. Le joueur avec le plus d'argent gagne. Si plusieurs joueurs ont la même somme d'argent, ils gagnent tous.

Ou, comme alternative, les joueurs peuvent organiser une dernière compétition d'empilement de dés pour déterminer le vainqueur.

Remarque: Vous pouvez décider de la fin de partie après une ou deux manches.

Quelques conseils...

Quand on investit dans une compagnie qui pourrait être rachetée, le joueur doit se défendre contre le rachat en empilant autant de dés que possible sur la compagnie. Si le rachat échoue, le joueur de la plus petite compagnie reçoit un revenu, tandis que ses adversaires subissent une lourde perte.

Quand on investit dans une compagnie avec un autre joueur, une option est de mal empiler, prendre de l'argent de la compagnie en empilant au moins 5 dés, ensuite changer d'investissement vers une autre compagnie. Laisser l'autre joueur avec une compagnie très instable qui s'effondrera probablement.

Si deux joueurs investissent dans la même compagnie, les revenus à la fin de la manche sont plus grands, cependant il faut prendre en considération le fait de promouvoir l'effondrement de la compagnie tel que décrit précédemment.

Le nom du jeu

Le nom original du jeu est Gra-Gra Company, qui s'écrit gura-gura en japonais et donne l'impression de quelque chose d'instable, de chancelant.

Le meilleur exemple d'utilisation de gura-gura est quand on parle d'une personne saoule, qui ne peut plus marcher droit. En entendant le mot gura-gura, on a directement l'impression d'une personne saoule, ce qui correspond bien avec les buildings construits durant la partie.

Auteur: Susumu Kawasaki

Illustrateur: Ryo Nakamura



English edition 2007 © Z-Man Games, Inc.

www.zmangames.com

Made in China

Licensed from BPC & Susumu Kawasaki © July 2005

Traduction française



LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>