

STACK MARKET

INSTALLATION

- 1 – Chaque joueur prend **\$50K** et **2 marqueurs investissement** (cylindres) d'une même couleur. *Cachez l'argent.*
- 2 – Chaque joueur prend une carte compagnie et la place à équidistance des autres joueurs sur la table.
NOTE : A 3 joueurs, retirez du jeu 10 dés et les éléments de jeu du 4e joueur.
- 3 – Chaque joueur lance **3 dés** et les empilent (avec le dé le plus élevé au sommet) devant sa carte de compagnie.
- 4 – Placez les marqueurs de compagnie sur la case 3 de l'échelle de hauteur. Placez le marqueur "TOP" sur la case 15.
- 5 – Choisissez un 1er joueur au hasard.
- 6 – Dans l'ordre, chaque joueur place 1 marqueur d'investissement sur une carte de compagnie (max. 2 par compagnie).
NOTE : L'autre marqueur d'investissement sert à identifier la couleur du joueur et se place devant ce joueur.
- 7 – **Déterminez un nombre de rounds** (normalement **3**) à l'issue desquels la partie se termine. Un round dure plusieurs tours de jeu.

TOUR DE JEU

Le joueur actif joue un tour entier puis c'est au joueur suivant à sa gauche.

1) LANCER DES DÉS

OBLIGATOIRE

- a) Lancez un nombre de dés **égal à la hauteur du building** sur lequel votre compagnie investit actuellement.
- b) Pas assez de dés à lancer ? Utilisez tous les dés qui restent.

2) EMPILEMENT DES DÉS

OBLIGATOIRE

- a) **Ordonnez les dés lancés en 1)** de telle manière qu'ils forment **une séquence croissante** (sauf le 0 qui vient obligatoirement après le 4) avec comme point de départ le # au sommet du building sur lequel vous avez investi. Si vous pouvez poser un dé, il doit l'être.
- b) Les dés qui ne peuvent pas être placés retournent à la réserve de dés.
- c) Les dés lancés peuvent être pré-empilés à 2 mains avant d'être placés sur le building mais le placement sur le building ne peut être effectué qu'**avec 1 seule main**.
- d) **Empiler sur le building.**
NOTES : 1) Les dés peuvent être empilés 1 par 1 ou en 1 ou plusieurs groupes.
2) Ne jamais toucher ou bouger le building.
3) 2 dés ne peuvent jamais être au même étage.
- e) Vous avez empilé 5 dés ou plus ? Gagnez \$10K de la banque.
- f) **Effondrement du building en construction à cause du joueur actif ?**
 - I) Les investisseurs dans cette compagnie doivent payer \$20K à la banque.
NOTE : Si un joueur n'a plus d'argent, il est endetté jusqu'à ce qu'il puisse rembourser.
 - II) Les dés du building effondré retournent à la réserve. Recommencer le building tel qu'à l'**INSTALLATION**.
 - III) **Retirez 5 dés de la réserve pour ce round.**
 - IV) *Effondrement pour d'autres causes ?* Reconstruire le building à la même hauteur.
- g) Changez la place du marqueur de compagnie sur l'échelle de hauteur selon la nouvelle hauteur.
- h) Le premier joueur à **atteindre le marqueur "TOP"** sur une case donnée prend la carte du "Plus haut building". Déplacez le marqueur "TOP" pour refléter ce nouveau record. Le marqueur "TOP" ne peut jamais descendre.

3) CHANGER D'INVESTISSEMENT

OPTIONNEL

Le joueur actif peut déplacer son marqueur d'investissement vers un espace libre d'une carte de compagnie.

FIN D'UN ROUND

Intervient lorsque la réserve de dés est vide.

1) OPA

- a) Prenez uniquement en compte les buildings **sur lesquels des compagnies ont investi**.
Égalité *pour le plus haut/petit ?* Dans chaque catégorie, prenez celui avec le # le plus élevé au sommet.
Toujours égalité ? Tirez au hasard.
- b) **2 investisseurs pour le building le plus haut ?** Ils doivent décider entre eux qui effectuera l'OPA.
- c) Celui qui effectue l'OPA doit **empiler tous les dés du building le plus petit au sommet du building le plus haut**, de la manière indiquée en **d) Empiler les dés**.
- d) **Le building reste debout pendant au moins 3s avant de s'effondrer ? OPA réussie :**
 - I) Les investisseurs qui ont effectué l'OPA **gagnent chacun \$20K + \$10K/marqueur** sur la carte où ils ont investi.
 - II) Les investisseurs qui ont subi l'OPA **gagnent rien**.
- e) **Le building s'effondre ? OPA ratée :**
 - I) Les investisseurs qui ont effectué l'OPA **perdent chacun \$20K**.
 - II) Les investisseurs qui ont subi l'OPA **gagnent \$10K/marqueur** sur la carte où ils ont investi.
- f) Les compagnies non concernées par l'OPA **gagnent \$10K/marqueur** sur la carte où ils ont investi.
- g) Le joueur qui la carte du "Plus haut building" **gagne \$20K** s'il a gagné de l'argent en d), e) ou f).

2) PREPARATION PROCHAIN ROUND

Début du prochain round avec tous les buildings à **une hauteur de 3** comme à l'installation. Tous les autres dés vont à la réserve.

FIN DU JEU

Celui qui a le plus d'argent gagne. *Égalité ?* Victoire partagée ou dernière épreuve d'empilement pour départager.