

O Jogo do Mercado de Ações e
Informações Privilegiadas

Vídeo de Regras
disponível em



Regras do Jogo



45 mins



2 - 5

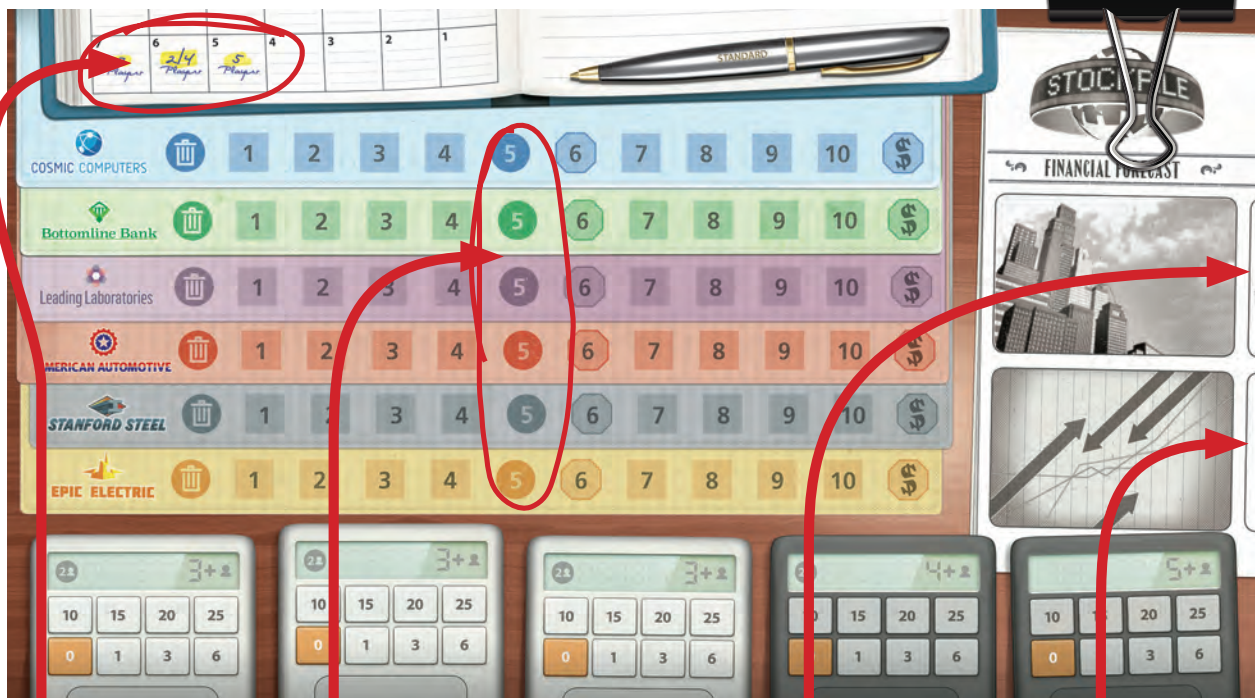


13+

Seth Van Orden
Brett Sobol



Componentes



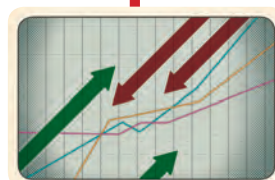
MARCADOR DE TURNO
(1)



MARCADORES DE AÇÕES
(6)



CARTAS DE EMPRESA
(6)



CARTAS DE PREVISÃO
(6)



TABULEIROS DE JOGADOR
(5)



MEEPLES DE LEILÃO
(7)



CARTAS DE DINHEIRO
(110)



FICHA DE PRIMEIRO JOGADOR
(1)



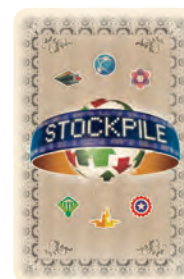
CARTAS DE AÇÕES*
(10x6 TIPOS=60)



CARTAS DE TAXAS DE NEGOCIAÇÃO
(4x3 TIPOS=12)



CARTAS DE AÇÃO*
(4x2 TIPOS=8)



BARALHO DE MERCADO
(80)

2

*As Cartas de Ações e as Cartas de Ação não se confundem. As Cartas de Ações representam os ativos financeiros em si, enquanto as Cartas de Ação representam a movimentação para mais ou para menos do valor das ações.



CERTIFICADOS DE
ACIONISTA (6)



CARTAS DE INVESTIDOR (17)
+ CARTAS PROMOCIONAIS (9)



CARTAS DE ESTRATÉGIA DE
INVESTIMENTO (44) +
CARTAS PROMOCIONAIS (8)



CARTA DE
PRIMEIRO JOGADOR (1)



CARTAS DE COMMODITIES (18)

At the beginning of each round, players may purchase up to 3 Bond Cards.

Information Phase

- The first player rolls the Forecast Dice. Their values indicate which Forecast Cards will be paired with the Company Cards this turn.

Supply Phase

- After adding their cards from the Market Deck to the stockpiles, each player immediately draws 1 card from the Commerce Deck.
- In turn order, each player places this card from the Commerce Deck face-up on any stockpile.

Demand Phase

- Players purchase stockpiles as normal and collect all cards, including any cards from the Commerce Deck.
- Players place any Commodity Cards or Tax Cards purchased next to their player board face-up.

End of Round

- Players collect \$1,000 for each Bond Card owned.
- Return the Forecast Cards and start the next round.

CARTAS DE REFERÊNCIA (5)



CARTAS PROMISSÓRIAS (40)



TABULEIRO DE PREVISÃO ANUAL (1)



CARTAS DE IMPOSTO (7)



CARTAS DE PREVISÃO (16)



DADOS DE PREVISÃO (6)



BLOQUEADORES (2)

Créditos

Design do Jogo: Seth Van Orden

Desenvolvimento do Jogo: Seth Van Orden e Brett Sobol

Ilustração: Jacqui Davis

Design Gráfico e Ilustração: Ian O'Toole

Localização: João José Gois e Arthur Eloi Duarte dos Santos

Contribuidores, Testadores e Menções Honrosas

Tania, Grace, e Maverick Van Orden, Tessa e Cedric Sobol, Jeff e Katie Butler, Shaun e Natasha Hartman, Alvin, Tammy e Quince Van Orden, John Butler, Paul Fiske, David Berg, Ryan Valdez, Melissa (sunnyshynie), Kevin Ure, Heikki Laakkonen, Peter Schell, Wesley Grotjan, Ian Murray, Andrea R, James Ataei, Tysen Streib, Tobias Lunte, Byron Brown, Austin e Stephanie Secrist, Ben e Betty

Li, Parker e Jess Heiner, Topher e Ellen Sheckler, Mira e Ben Monroe, Vardimir, Jarinu, JavaJoe96, Iwdgames, spikedone, Pard, twinfreak, McAxel, sufertashu, xmanden, Protospiel, Jamey Stegmaier, Board Knight, Keith Matejka, Kane e Carrie Klenko, Marissa McConnell, Evan Kershner, Taylor Ekena, Chris Ridgeway, Byron Porter, Chris Hansen, The Purple Pawn, Eric Summerer, Randy White, Mark Streed, Justin Schaffer, Chad Uecker, Matthew Ward, Edward Bacher, Dustin Hatchett

Visão Geral

Stockpile é um rápido jogo econômico de investimento corporativo, informação privilegiada e manipulação do mercado. Cada jogador é um investidor particular com o objetivo de acumular a maior fortuna.

Objetivo

O jogador com mais dinheiro ao fim do jogo vence.

Preparação

- 1 Entregue um **Meeple de Leilão**, **Tabuleiro de Jogador** e **\$20.000** em **Cartas de Dinheiro** (três \$5K e cinco \$1K) para cada jogador. Coloque as cartas de dinheiro restantes perto do tabuleiro.
- 2 Coloque o **Marcador de Turno** no espaço do calendário no tabuleiro do jogo que corresponda ao número de jogadores.
- 3 Coloque um **Marcador de Ação** nos valores iniciais de cada ação, indicados pelos círculos escuros.
- 4 Embaralhe e coloque as **Cartas de Empresa** e **Cartas de Previsão** perto do tabuleiro em pilhas separadas.
- 5 Pegue uma de cada das seis Cartas de Ações diferentes do **Baralho de Mercado** e dê uma para cada jogador. Cada jogador coloca esta ação virada para baixo no espaço **Carteira de Ações** do tabuleiro do jogador. Esta ação funciona normalmente como qualquer outra obtida durante o jogo. Coloque quaisquer cartas que sobrem de volta no **Baralho de Mercado**, embaralhe-o e coloque-o, virado para baixo, perto do tabuleiro.
- 6 O jogo começa pelo jogador que pagou mais caro pela sua última refeição. Dê a ele(a) a **Ficha de Primeiro Jogador**.

Nota: Quando jogar com o jogo base, use somente uma carta de cada uma das seguintes Cartas de Previsão: +4, +2, +1, \$\$, -2, -3. Esses valores também são exibidos no Tabuleiro do Jogador para fácil referência. As outras Cartas de Previsão podem ser deixadas na caixa do jogo.

Figura 1 –
Preparação do jogo
para cinco jogadores



A Rodada

Stockpile é jogado por algumas rodadas dependendo do número de jogadores (ver Figura 2). O jogo começa com o jogador que tem a Ficha de Primeiro Jogador e segue no sentido horário. Ao final de cada rodada, passe a Ficha de Primeiro Jogador ao próximo jogador à esquerda.

Cada rodada consiste de seis fases:

1. **Fase de Informação**
2. **Fase de Abastecimento**
3. **Fase de Demanda**
4. **Fase de Ação**
5. **Fase de Venda**
6. **Fase de Movimento**



Figura 2 - O Marcador de Turno mostra o número de rodadas dependendo do número de jogadores.

O número de rodadas jogadas é baseado no número de jogadores, conforme indicado no tabuleiro. O Marcador de Turno mostra o número de rodadas restantes na partida.

1. Fase de Informação

Durante a fase de informação, cada jogador recebe uma Carta de Empresa e uma Carta de Previsão.

Cartas de Empresa são ligadas com Cartas de Previsão para indicar o movimento do valor de uma ação. O movimento do valor das ações acontece ao final da rodada durante a Fase de Movimento.

Exemplo: Na Figura 4, a Carta de Empresa American Automotive está ligada à Carta de Previsão +2. Então, durante a Fase de Movimento, o valor das ações da American Automotive aumentará dois pontos.

Passos da Fase de Informação

1. Dê uma Carta de Empresa e uma Carta de Previsão para cada jogador.

Nota: Cada jogador deve olhar as suas cartas e mantê-las viradas para baixo. As cartas lhe dão informações privilegiadas que podem ser utilizadas para tomar decisões durante as Fases de Demanda e de Venda antes dos preços das ações variarem na Fase de Movimento.



Figura 3 - Cartas de Empresa e de Previsão entregues a cada jogador.

2. Coloque uma Carta de Empresa e uma de Previsão **viradas para cima** no tabuleiro. A mudança de valor dessa ação é informação pública.
3. Junte as Cartas de Empresa restantes com as Cartas de Previsão e coloque cada par em pilhas diferentes viradas para baixo perto do tabuleiro.

Nota: Estas cartas serão usadas ao fim da rodada durante a Fase de Movimento.



Figura 4 - Posicionamento das Cartas de Empresa e de Previsão viradas para cima e para baixo no tabuleiro.

Em uma partida de três jogadores, dois pares estarão virados para baixo. Em uma partida de quatro jogadores, um par estará virado para baixo. Nenhum par sobrarão em uma partida de cinco jogadores.

2. Fase de Abastecimento

Na Fase de Abastecimento, os jogadores colocam cartas em **Pilhas de Ações**. Essas cartas podem ser ações de empresas, taxas de negociação ou cartas de ação. As Pilhas são a oferta do mercado, e elas recebem lances e são obtidas na Fase de Demanda.

Passos da Fase de Abastecimento

1. Vire **uma** carta do Baralho de Mercado **para cima** para começar a construir cada Pilha de Ações. As Pilhas de Ações são construídas abaixo das calculadoras na parte inferior do tabuleiro. O número de Pilhas de Ações em cada partida é igual ao número de jogadores.
2. Dê **duas** cartas do Baralho de Mercado para cada jogador. Os jogadores devem manter estas cartas separadas das outras obtidas anteriormente na partida.
3. Na ordem do turno, cada jogador coloca suas duas cartas em quaisquer Pilhas de Ações do jogo. **Uma carta é colocada virada para cima e a outra é colocada virada para baixo.**

Nota: As cartas podem ser colocadas na mesma Pilha de Ações ou em Pilhas diferentes. Nenhuma carta pode ser colocada na pilha para 4 ou 5 jogadores se não houver jogadores o suficiente na partida. Garanta que as cartas estejam posicionadas de forma que todos possam ver quantas cartas existem em cada Pilha de Ações.

Quando todos os jogadores adicionarem suas cartas às Pilhas de Ações, o leilão começa na Fase de Demanda.



Figura 5 - Cartas posicionadas em Pilhas de Ações.

3. Fase de Demanda

É na Fase de Demanda que os jogadores adquirem uma Pilha de Ações criada na Fase de Abastecimento. A **Trilha de Lances** representa a demanda ou o valor a ser pago em dinheiro pela Pilha correspondente ao final desta fase.

Passos da Fase de Demanda

1. Na ordem de turno, cada jogador coloca seu Meeple de Leilão em um número disponível em qualquer Trilha de Lances da sua escolha, incluindo aquelas trilhas em que alguém já fez um lance, desde que o novo lance seja maior que o anterior.

Nota: Um jogador não pode dar um lance maior do que sua quantia de dinheiro atual. A quantidade de dinheiro que cada jogador tem é informação pública.

2. Se, e somente se, um jogador tiver seu lance superado por outro jogador (outro jogador colocou seu Meeple de Leilão mais longe na mesma Trilha de Lances), o jogador superado pega seu Meeple e pode dar um novo lance no seu próximo turno.

Nota: O novo lance acontece somente depois de todos os jogadores terem tido a chance de dar um lance. Se vários jogadores superarem uns aos outros, o novo lance acontece em sentido horário. O novo lance pode ser dado na mesma Trilha de Lances ou em uma Trilha diferente. Se não existir mais um lugar disponível em uma Trilha de Lances, então essa Trilha está bloqueada: o lance máximo é \$25.000. Você não pode dar um lance menor ou igual ao de outro jogador na mesma Trilha.

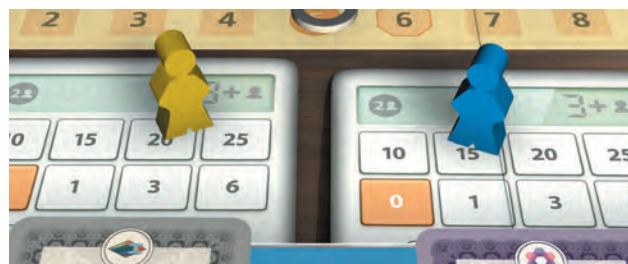


Figura 6 - Meeples de Leilão colocados em Trilhas de Lances.

3. O leilão continua até que todas as Trilhas de Lances tenham um Meeple de Leilão nelas.
4. Os jogadores pagam ao banco o valor do seu lance, pegam seu Meeple e todas as cartas na Pilha de Ações que eles compraram.

Nota: Um jogador pode acabar vencendo com um lance de \$0 por uma Pilha de Ações.

5. Se a Pilha de Ações de um jogador tinha uma Carta de Taxa de Negociação, o jogador paga ao banco o valor indicado. Ao serem pagas, as Taxas de Negociação são colocadas viradas para cima na pilha de descarte perto do Baralho de Mercado.



Figura 7 - Cartas de Taxa de Negociação.

Nota: Se os jogadores não tiverem dinheiro para pagar pela taxa de negociação, eles devem ficar com a carta, colocando-a virada para cima em sua frente. Quaisquer taxas de negociação mantidas assim devem ser pagas imediatamente quando o jogador tiver dinheiro o suficiente.

6. Coloque as outras cartas obtidas viradas para baixo na seção Carteira de Ações do Tabuleiro do Jogador.

Nota: As Cartas de Ações obtidas durante a partida devem ser mantidas ocultas aos outros jogadores. Um jogador pode olhar suas próprias ações a qualquer momento.



Figura 8 - Cartas de Ações são colocadas viradas para baixo na Carteira de Ações do Tabuleiro do Jogador.

4. Fase de Ação

Nesta fase, os jogadores manipulam o mercado usando cartas de ação.

Passos da Fase de Ação:

1. Na ordem do turno, os jogadores usam todas as Cartas de Ação obtidas na Fase de Demanda anterior, colocando-as viradas para cima na pilha de descarte após o seu efeito.

Stock Boom! – para cada Stock Boom, o jogador escolhe uma ação e move seu valor dois pontos para cima.

Stock Bust! – para cada Stock Bust, o jogador escolhe uma ação e move seu valor dois pontos para baixo.

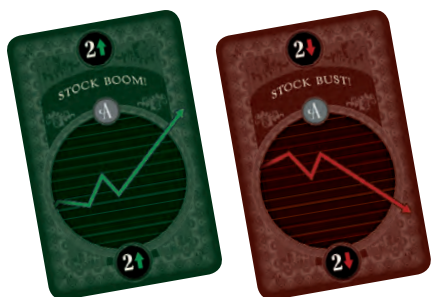


Figura 9 - Cartas de Ação são identificadas com um "A".

Nota: O jogador deve selecionar uma ação e aumentar/diminuir o seu valor. Se o valor de uma ação chegar no espaço **Divisão de Ações** ou **Falência**, siga as regras descritas na Fase de Movimento. As Cartas de Ação devem ser jogadas na mesma rodada em que elas foram adquiridas.

5. Fase de Venda

A Fase de Venda dá aos jogadores uma oportunidade de vender quaisquer ações que eles possuam atualmente. Eles devem usar o conhecimento obtido na Fase de Informação para saber quais ações vender.

Passos da Fase de Venda

1. Na ordem do turno, os jogadores podem vender qualquer número de ações que eles tenham obtido, colocando-as viradas para cima na pilha de descarte e ganhando dinheiro do banco igual ao valor das ações por cada ação vendida.

Nota: As Ações vendidas através de uma Carteira Dividida pagam o dobro do valor da ação. Os jogadores podem alternativamente mover uma ação de sua Carteira Dividida de volta à sua Carteira de Ações convencional para receber o valor atual não modificado da ação. Isso representa que o jogador vendeu somente uma ação de uma ação dividida. Ver Fase de Movimento: Divisão de Ações para mais informações sobre ações divididas.

6. Fase de Movimento

Na Fase de Movimento, o valor das ações varia de acordo com as Cartas de Empresa e de Previsão que foram ligadas na Fase de Informação.

Passos da Fase de Movimento

1. Na ordem do turno, os jogadores revelam suas Cartas de Empresa e de Previsão e movem o valor das ações de acordo com elas.
2. Mova as ações remanescentes de acordo com os pares virados para cima e para baixo de Cartas de Empresa e Previsão que estão no tabuleiro e perto dele. **Todas as ações serão afetadas em toda rodada.**
3. A Carta de Previsão mostrando "\$\$" diz que uma empresa paga dividendos. O valor da ação não muda. Ao invés disso, cada jogador recebe imediatamente \$2.000 por cada ação desta empresa que ele tenha em sua Carteira de Ações.

Nota: Um jogador receberá o dobro de dividendos por ações em sua Carteira Dividida. O jogador deve revelar as ações pelas quais ele queira receber dividendos. Ele pode escolher não receber dinheiro por uma ou por todas as ações dessa empresa para evitar que os outros jogadores saibam quantas ações ele tem.

Divisão de Ações

Se o valor de uma ação for aumentar mais do que 10, a ação se divide. Uma divisão de ações efetivamente dobra as suas ações daquela empresa.

Quando uma ação se divide, todos os jogadores com ações dessa empresa em sua carteira as revelam e as movem, viradas para baixo, para a sua Carteira Dividida.

Se o aumento do valor fizer com que ele fique exatamente no espaço de Divisão de Ações, então o valor da ação volta para o 6.

Se o aumento da ação fosse mover o valor para além do espaço de Divisão de Ações, volte o valor da ação para 6 e continue a aumentar o valor dessa ação.

Exemplo: O valor das ações da Epic Electric estava em 9, e sua Carta de Empresa estava ligada com a Previsão +4 nesta rodada. A Epic Electric chega no espaço de Divisão de Ações ao usar só dois de seu movimento +4. O valor da ação volta para o 6 e continua o resto de seu movimento. Então, o valor das ações da Epic Electric ficaria em 8 ao fim deste movimento.

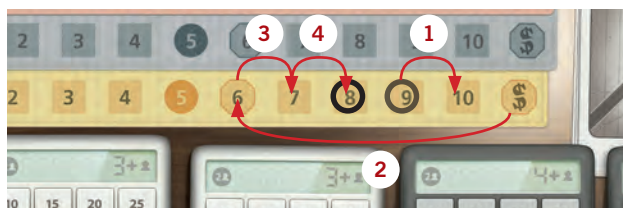


Figura 10 – Movimento do marcador de ações em uma Divisão de Ações.

Qualquer nova ação adquirida após a divisão de ações vai para a Carteira de Ações normal do jogador, e não para a Carteira Dividida. **Se um jogador já tiver alguma ação em sua Carteira Dividida e essa ação se dividir de novo mais tarde na partida, esse jogador recebe \$10.000 em Cartas de Dinheiro por cada ação dessa empresa que ele tiver em sua Carteira Dividida. A ação continua na Carteira Dividida.**

Falência

Se o valor de uma ação for diminuir abaixo do espaço 1 em um turno, essa empresa **imediatamente** abre falência. Todos os jogadores descartam todas as ações dessa empresa que eles possuem, incluindo aquelas que estejam em sua Carteira Dividida. Volte o valor das ações dessa empresa ao valor inicial de 5.

O Fim da Rodada

A rodada termina após a Fase de Movimento. Se o Marcador de Turno ainda não estiver no espaço mais à direita do calendário, mova-o um espaço para a direita. Passe a Ficha de Primeiro Jogador para a esquerda e comece uma nova rodada.

Se o Marcador de Turno já estiver no espaço mais à direita do calendário, o jogo acabou. Prossiga para o Fim do Jogo.

O Fim do Jogo

O jogo termina ao fim da última Fase de Movimento. Quaisquer cartas que sobrarem no Baralho de Mercado não serão utilizadas no jogo.

Passos de Fim do Jogo

1. Todos os jogadores revelam todas as ações que possuem de cada empresa e determinam os **acionistas majoritários**. Um acionista majoritário é o jogador com o maior número de ações de uma empresa.

Nota: Ações em uma Carteira Dividida contam o dobro ao determinar os acionistas majoritários.

Os acionistas majoritários de cada empresa recebem um bônus de \$10.000. Se tiver um empate, todos os jogadores empatados recebem \$5.000.

2. Cada jogador então vende as suas ações pelo preço atual de cada ação.

Nota: De novo, quaisquer ações nas 'Carteiras Divididas' dos jogadores valem o dobro

3. Some as Cartas de Dinheiro de cada jogador. O jogador com mais dinheiro e, portanto, o que tem a maior fortuna, vence a partida.

Regras Especiais para 2 Jogadores

Nós recomendamos que Stockpile seja jogado ao menos uma vez com mais do que 2 jogadores antes de jogar com essa variante. A variante para 2 jogadores é quase igual à partida para 4 jogadores, mas existem mudanças em algumas fases das rodadas.

Preparação

Cada jogador receberá \$30.000 em dinheiro ao invés de \$20.000, mas ainda só receberá uma ação inicial. Cada jogador também recebe 2 Meeples de Leilão (vermelho ou azul).

Fase de Informação

Cada jogador recebe aleatoriamente dois pares de Cartas de Empresa e Cartas de Previsão.

Nota: Deixem-nas em pilhas separadas. Essas cartas não podem ser trocadas ou substituídas entre si.

Os dois pares restantes de Cartas de Empresa e de Previsão ficam ambos virados para baixo perto do tabuleiro de jogo. As Cartas terão efeito em toda rodada, mas nenhum jogador sabe quais são os efeitos até que eles sejam reveladas na Fase de Movimento.



Figura 11 – Dois pares de Cartas de Empresa e de Previsão virados para baixo.

Fase de Abastecimento

Aleatoriamente coloque uma carta do Baralho de Mercado virada para cima na quatro primeiras Pilhas de Ações, que são marcadas com o símbolo de 2 jogadores.

Cada jogador pega duas cartas do Baralho de Mercado. Cada jogador coloca essas cartas de forma que uma fique virada para cima, e a outra, para baixo. Repita esse passo uma vez, para que cada jogador coloque quatro cartas nas Pilhas de Ações.

Nota: Os jogadores devem colocar suas duas primeiras cartas antes de receber as outras duas cartas.

Fase de Demanda

Os jogadores se alternam colocando seus Meeples de Leilão em um espaço disponível nas Trilhas de Lances.

Todos os Meeples de Leilão devem ser colocados antes que qualquer Novo Lance ocorra.

Um jogador não pode colocar um Meeple de Leilão em uma Trilha de Lances que já tenha seu outro Meeple de Leilão.

Os jogadores continuam a se alternar com novos lances até que todos os Meeples estejam um em cada Trilha de Lances, mas é possível que um jogador faça dois lances seguidos.

Se os dois Meeples de um jogador forem superados, o jogador pode escolher com qual Meeple ele quer fazer um novo lance primeiro.

Nota: Os lances somados dos dois Meeples de Leilão de um jogador não podem exceder o total de dinheiro que esse jogador tem.

Módulos de Expansão

Stockpile: Epic Edition vem com todos os módulos de expansão do *Stockpile: Continuing Corruption* e do *Stockpile: Illicit Investments*. Esses módulos podem ser jogados separadamente ou juntos em qualquer combinação para uma jogabilidade mais estratégica. O verso desse livro de regras contém um resumo de todos os elementos existentes em *Stockpile: Epic Edition* para ajudar os jogadores a lembrar das várias alterações na rodada e na pontuação do jogo.

TABULEIRO AVANÇADO

Ao jogar com o segundo lado do tabuleiro, cada ação segue uma trilha diferente de valor. Se uma empresa abrir falência, volte o valor daquela ação à posição original inicial, o círculo escurecido. Se uma ação se dividir, volte o valor daquela ação ao valor no octógono. A Stanford Steel é especial nesta versão pois ela paga dividendos adicionais de acordo com os símbolos de dólar (\$) em sua trilha de valor de ações. Conforme ela passa ou chega nesses quadrados como parte de uma mudança **positiva** de valor (da esquerda para a direita), cada jogador recebe \$1.000 em dividendos por símbolo de dólar para cada ação da Stanford Steel que ele possua. Não se esqueça de dobrar o valor de cada ação dividida.



Figura 12 – Tabuleiro Avançado.

PROMISSÓRIAS

Cartas Promissórias

Em *Stockpile: Continuing Corruption*, as Cartas Promissórias dão uma forma livre de riscos para investir dinheiro e ganhar juros em cada rodada. Compre Promissórias cedo para lucrar mais, mas tome cuidado para não gastar demais, pois pode lhe faltar dinheiro para comprar Pilhas de Ações valiosas depois.



Figura 13 – Cartas Promissórias

Preparação

Coloque as Cartas Promissórias próximas às Cartas de Dinheiro.

MUDANÇAS NA JOGABILIDADE

Começo da Rodada

No começo da rodada, antes dos Dados de Previsão serem rolados, os jogadores podem comprar até 3 Cartas Promissórias na ordem do turno.

O preço das Cartas Promissórias é determinado pelo número de jogadores, mas o pagamento de juros é sempre o mesmo (ver Figura 14).

Nota: As Cartas Promissórias não podem ser trocadas por dinheiro durante o jogo. Elas só valem dinheiro no final da partida.

Fim da Rodada

Os jogadores recebem do banco \$1.000 em juros por Carta Promissória que eles possuam.

Fim do Jogo

Os jogadores trocam suas Cartas Promissórias por dinheiro do banco igual ao preço cheio que eles pagaram por elas durante o jogo (ver Figura 14).

Exemplo: Durante uma partida de 4 jogadores, eu comprei 7 Cartas Promissórias. No fim do jogo, eu trocava cada uma dessas Promissórias por \$5K, ganhando um total de \$35K (O mesmo preço que eu teria pago para ter essas cartas).

| Promissória | 2 jogadores | 3 jogadores | 4 jogadores | 5 jogadores |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| Preço | \$7K | \$6K | \$5K | \$4K |
| Juros | \$1K | | | |

Figura 14 – Preços das Cartas Promissórias e Pagamento de Juros.

COMMODITIES & IMPOSTOS



Figura 15 – Cartas de Commodities e Cartas de Imposto

Cartas de Commodities

As Cartas de Commodities consistem em seis tipos diferentes de commodities - ouro, platina, petróleo, gás natural, milho e gado. Os jogadores adquirem essas cartas durante o jogo para ganhar bônus ao fim da partida.

Cartas de Imposto

Cartas de Imposto também são adquiridas durante o jogo, mas custam dinheiro para o jogador ao fim do jogo.

Preparação

As Cartas de Commodities são combinadas com as Cartas de Imposto para criar o novo baralho chamado de **Baralho Comercial**. Coloque o Baralho Comercial perto do Baralho de Mercado.

MUDANÇAS NA JOGABILIDADE

Fase de Abastecimento

Quando um jogador adicionar suas cartas do Baralho de Mercado a uma das Pilhas de Ações, ele imediatamente compra 1 carta do **Baralho Comercial**. Quando todos os jogadores fizerem isso, cada jogador, na ordem do turno, coloca sua 1 carta do Baralho Comercial **virada para cima** em qualquer Pilha de Ações que quiser.

Em uma **partida de 2 jogadores**, os jogadores compram **2 cartas** do Baralho Comercial. Na ordem do turno, os jogadores colocam suas duas cartas nas Pilhas de Ações, mas um jogador não pode colocar suas cartas na mesma Pilha.

Fase de Demanda

Os jogadores adquirem as Pilhas de Ações normalmente, incluindo quaisquer Cartas de Commodities colocadas nelas. Cartas de Commodities são mantidas viradas para cima perto do tabuleiro do respectivo jogador.

Nota: O número e tipo de Cartas de Commodities e de Imposto adquiridas por cada jogador é informação pública.

Fim do Jogo

Cartas de Commodities e de Imposto **só** são avaliadas ao fim da partida. As Commodities lhe dão dinheiro de acordo com os tipos **diferentes**, como você pode ver na *Figura 16*. Commodities do mesmo tipo podem ser valiosas também. Comece um novo conjunto com cada Commodity duplicada e ganhe dinheiro da mesma forma que foi visto na *Figura 16*.

Exemplo: Eu peguei 6 Cartas de Commodities (2 gados, 2 petróleos, 1 milho e 1 ouro). Ao fim do jogo, eu receberei um bônus de \$32K (\$24K pelos 4 tipos diferentes de Commodities no meu primeiro conjunto, e \$8K pelos 2 tipos diferentes no meu segundo conjunto).

Cartas de Imposto são avaliadas de acordo com quantas cartas o jogador pegou, como mostra a *Figura 17*.

| Cartas de Commodities Únicas | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|------------------------------|------|------|-------|-------|-------|-------|
| Bônus | \$3K | \$8K | \$15K | \$24K | \$35K | \$48K |

Figura 16 – Bônus de fim do jogo pelas cartas de Commodities.

| Cartas de Imposto | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 |
|-------------------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|
| Penalidade | -\$2K | -\$6K | -\$12K | -\$20K | -\$30K | -\$42K | -\$56K |

Figura 17 – Penalidade de fim do jogo pelas Cartas de Imposto.

DADOS DE PREVISÃO



Figura 18 – Tabuleiro de Previsão Anual e Dados de Previsão.

Dados de Previsão

Os Dados de Previsão são uma nova maneira de determinar quais Cartas de Previsão serão ligadas com as Cartas de Empresa durante uma rodada. Os Dados de Previsão adicionam variedade e emoção ao jogo ao modificar a previsão do mercado em cada rodada.

Preparação

Substitua as 6 Cartas de Previsão do jogo base pelas 22 Cartas de Previsão desta expansão. Coloque-as em pilhas perto do tabuleiro do jogo para sua conveniência.

Coloque o Tabuleiro de Previsão Anual e os Dados de Previsão perto do tabuleiro de jogo.

MUDANÇAS NA JOGABILIDADE

Começo da Rodada

Depois de os jogadores terem escolhido comprar Cartas Promissórias ou não, o jogador com a Ficha de Primeiro Jogador rola todos os seis Dados de Previsão.

Coloque os Dados de Previsão no Tabuleiro de Previsão Anual, para que todos possam ver os valores.

Pegue as Cartas de Previsão correspondentes aos Dados de Previsão e embaralhe-as.

Siga normalmente, dando 1 Carta de Empresa e 1 Carta de Previsão viradas para baixo para cada jogador, mantendo as outras viradas para cima ou para baixo como explicado nas regras do jogo base.

Nota: As novas Cartas de previsão com os símbolos de \$ e \$\$\$ indicam dividendos de \$1K e \$3K, respectivamente.

Fim da Rodada

Devolva as seis Cartas de Previsão às pilhas de previsão.

ESTRATÉGIAS DE INVESTIMENTO

Cartas de Estratégia de Investimento

Em *Stockpile: Illicit Investment*, Cartas de Estratégia de Investimento oferecem ações adicionais que os jogadores podem capitalizar no decorrer da partida.

Preparação

Embaralhe todas as Cartas de Estratégia de Investimento e dê (3 + o número de jogadores) cartas para cada jogador.

Cada jogador deve então descartar 2 Cartas de Estratégia de Investimento e removê-las do jogo, junto com qualquer outra Estratégia de Investimento não utilizada (exceto quando jogar com o Illicit Ivan).



Figura 19 – Carta de Estratégia de Investimento.

Exemplo: Em uma partida de 5 jogadores, cada jogador receberá 8 Cartas de Estratégia de Investimento e descartará para 6 antes do jogo começar.

Nota: Se estiver jogando com as Cartas de Investidor, os jogadores podem decidir escolher os investidores antes de descartar as Cartas de Estratégia de Investimento.

MUDANÇAS NA JOGABILIDADE

Fase de Ação

Uma vez por rodada durante a Fase de Ação, cada jogador pode jogar uma Carta de Estratégia de Investimento em seu turno.

IMPORTANTE: Outras Cartas de Ação e Poderes de Investidor ainda funcionam normalmente e podem ser utilizados antes ou depois de jogar uma Carta de Estratégia de Investimento.

Para jogar uma Carta de Estratégia de Investimento, simplesmente pague o custo (se tiver) e realize o efeito descrito na carta, removendo-a do jogo.

Para clarificações sobre Cartas de Estratégia de Investimento específicas, veja a tabela abaixo.

Nota: Você não jogará toda a sua mão de Cartas de Estratégia de Investimento (a menos que jogue com o Illicit Ivan). Cartas não utilizadas não lhe dão nenhum benefício.

Clarificações de Cartas de Estratégias de Investimento

| Carta | Clarificação |
|--|--|
| Block Trading & Value Investing | Você ganha o benefício de onde o seu Meeple terminou (não o que você pagou). |
| Convertible Bond | Descarte uma de suas Cartas Promissórias para escolher uma Carta de Ações da pilha de descarte e coloque-a virada para baixo em sua Carteira de Ações. Você tem que revelar a carta que pegou. |
| Corner the Market | NÃO receba dinheiro por Cartas de Imposto duplicadas. <i>Exemplo: Você tem 2 Cartas de Commodities de Platina e 3 Cartas de Commodities de Milho. Receba \$15.000 (\$5.000 por Platina e \$10.000 por Milho).</i> |
| Corporate Espionage & Insider Trading | Você pode escolher olhar os pares de informação privilegiada perto do tabuleiro. |
| Data Broker | Revele só um par de cartas de Empresa e de Previsão em uma partida de dois jogadores. |
| Diversification | Você deve revelar ao menos uma de cada ação diferente para receber esse benefício. |
| Dividend Growth Investing & Special Dividend | Todos os jogadores com ações desta empresa recebem os dividendos. |
| Falsified Earnings | Coloque essa carta no topo de qualquer Carta de Previsão, incluindo a de outro jogador ou até mesmo uma das que estão no tabuleiro ou perto dele. NÃO revele a Carta de Previsão impactada até a Fase de Movimento. Na Fase de Movimento, a Carta de Previsão em questão será modificada dependendo do seu valor antes do movimento acontecer. Se a Previsão for positiva (+1 ou mais), -3 ao valor de Previsão. Se for um dividendo, pague o dividendo antes, e depois -3. Se for negativa (-1 ou menos), +3 ao valor de Previsão. |
| Fraudulent Transfer & Vulture Capitalism | Descarte uma ação que você possua para escolher uma Carta de Ações da pilha de descarte e colocá-la virada para baixo em sua Carteira de Ações. Alternativamente, você pode mover uma ação de sua Carteira Dividida para sua Carteira de Ações normais para realizar essa ação. Nota: Você deve revelar as duas Cartas de Ações afetadas por essa ação. |
| Interpositioning | Você ainda precisa pagar pelas taxas de negociação que adquiriu nesta rodada. |
| Market Maker & Naked Short | A carta Stock Boom ou Stock Bust necessária para jogar esta carta é colocada no descarte sem ser utilizada. |
| Rogue Trading | Revele e mova uma Carta de Ações de sua escolha da sua Carteira de Ações para sua Carteira Dividida. |
| Systemic Shock | Cartas de Imposto não podem ser usadas como o custo para esta carta. |

VARIANTE DE CARTA DE PRIMEIRO JOGADOR

Esta variante é uma alternativa à forma de passar a Ficha de Primeiro Jogador. Você pode jogar esta variante com qualquer número de jogadores, mas ela é melhor jogada com 3 ou 4 jogadores pois cada jogador não tem um número igual de turnos iniciais.



Com esta variante, o primeiro jogador recebe a Ficha de Primeiro Jogador e a nova Carta de Primeiro Jogador.

Em cada rodada, ao fim da **Fase de Abastecimento** (após todas as cartas terem sido colocadas, incluindo Commodities), o primeiro jogador coloca a Carta de Primeiro Jogador na Pilha de Ações que ele quiser.

O jogador que ganhar essa pilha de ações durante a Fase de Demanda receberá a Carta de Primeiro Jogador e **a entregará imediatamente a algum jogador** (incluindo ele mesmo).

O jogador que receber a Carta de Primeiro Jogador receberá a Ficha de Primeiro Jogador **no começo da próxima rodada**.

IMPORTANTE: Isso **NÃO** afeta a ordem do turno pelo restante da rodada atual.

Nota: A Carta de Primeiro Jogador pode ser removida do jogo na última rodada da partida.

INVESTIDORES

As cartas de investidor determinam o dinheiro inicial de um jogador ao invés dos \$20.000 normais e dão a cada jogador uma habilidade única para usar no decorrer da partida.

Dê **duas** Cartas de Investidor para cada jogador para começar a partida.

Cada jogador escolhe um investidor e remove o outro do jogo.



Nota: Todas as habilidades de investidor acontecem na ordem do turno em cada fase.

Exemplo: Wise Warren iniciou a rodada. Antes da Fase de Demanda começar, ele olha todas as cartas viradas para baixo em uma Pilha de Ações. Maverick Mark é o próximo, e ele usa sua habilidade para mover uma carta virada para baixo de outra Pilha de Ações para a Pilha que o Wise Warren acabou de ver.

As habilidades que ativam durante a fase de ação acontecem no turno do jogador, e podem ser realizadas antes ou depois de jogar Cartas de Ação adquiridas neste turno.

Clarificações da Expansão de Investidor para 2 Jogadores

Os investidores podem ser utilizados com a variante para 2 jogadores, mas algumas clarificações são necessárias.

Cada jogador recebe quatro Cartas de Investidor e escolhe duas para manter.

Nota: Se um jogador tiver dois investidores com habilidades que acontecem na mesma fase, esse jogador pode escolher a ordem em que as habilidades ocorrem.

Ao determinar o dinheiro inicial, combine os valores listados abaixo para os dois investidores escolhidos:

DINHEIRO INICIAL PARA 2 JOGADORES COM INVESTIDORES

| | |
|---------------------|-------|
| AGILE ANA (CC) | \$12K |
| BAILOUT BARACK (PP) | \$16K |
| BILLIONAIRE BILL | \$35K |
| BROKER BERNIE | \$16K |
| BUDGET BARBARA (PP) | \$7K |
| CLEVER CHANDA (CC) | \$9K |
| CRAZY CRAMER | \$12K |
| CUNNING CARLOS (CC) | \$6K |
| DARING DANGOTE (CC) | \$7K |
| DISCOUNT DONALD | \$4K |
| DIVIDEND DEBORAH | \$14K |
| FORECAST PHIL (PP) | \$20K |
| GOLDEN GRAHAM | \$6K |

| | |
|------------------------|-------|
| ILLICIT IVAN (II) | \$12K |
| LAZY LILIANE (PP) | \$23K |
| LUCRATIVE LI (CC) | \$20K |
| MAVERICK MARK | \$22K |
| MAYKNOW MARTHA | \$20K |
| MONEYMAKER MITT (PP) | \$10K |
| OPULENT OPRAH (PP) | \$45K |
| ROYAL ROBINS (PP) | \$22K |
| SECRETIVE STUART | \$16K |
| SHORTING SOROS (PP) | \$16K |
| SOCIALIST SANDERS (PP) | \$16K |
| TACTICAL TALAL (CC) | \$18K |
| WISE WARREN | \$23K |

(CC): Continuing Corruption
(PP): Promo Pack

(II): Illicit Investments

VARIANTE DE LEILÃO POR INVESTIDOR

Ao invés da forma normal de escolher as Cartas de Investidor, os jogadores podem escolher dar lances nos Investidores antes do jogo começar.

Dê duas Cartas de Investidor para cada jogador. Cada jogador escolhe um Investidor e o adiciona a uma Pilha de Ações vazia.

Começando com o primeiro jogador, os jogadores darão um lance por um Investidor usando as mesmas regras descritas na Fase de Demanda. Quando todos os jogadores tiverem dado um lance em uma pilha de ações diferente, os jogadores recebem sua Carta de Investidor e seu dinheiro inicial.

A quantia de dinheiro inicial é igual ao valor inicial de cada investidor menos o lance vencedor pela Carta de investidor.

Nota: Você não pode dar um lance em uma Carta de Investidor que seja maior que o valor inicial deste Investidor.

Partida de 2 Jogadores

Igual descrito acima, mas cada jogador recebe 4 cartas de investidor e escolhe 2 para colocar nas pilhas de ações. Lembre-se de subtrair o lance dado da quantia ajustada de dinheiro inicial do investidor.

HABILIDADES DOS INVESTIDORES



AGILE ANA

Ao fim de cada rodada, você recebe \$1.000 por cada empresa diferente de que você tenha uma ou mais ações.

Nota: Você deve revelar ao menos uma de cada uma das empresas diferentes para receber esse benefício.



BAILOUT BARACK

Após a Fase de Venda, mas antes da Fase de Movimento, você pode comprar uma única Carta de Ações de sua escolha do descarte. Revele-a e coloque-a em sua Carteira de Ações. O custo é igual ao valor atual das ações dessa empresa menos \$2K (mínimo \$0K).

Exemplo: Há uma Carta de Ações da Cosmic Computer na pilha de descarte e o valor atual dela é \$9K. Você pode comprar essa Ação por \$7K.



BILLIONAIRE BILL

Nenhuma habilidade. É o investidor que começa com mais dinheiro no jogo.



BROKER BERNIE

Taxas de negociação são um bônus. Se você pegar uma taxa de negociação no fim da Fase de Demanda, você recebe aquele valor em dinheiro imediatamente após pagar pela Pilha de Ações e não paga a taxa de negociação.

Nota: Você deve ter dinheiro suficiente para pagar pela Pilha de Ações antes de ganhar qualquer dinheiro pelo benefício do seu investidor.



BUDGET BARBARA

Na Fase de Demanda, você trata cada Trilha de Lances como se ela tivesse os valores abaixo. Você receberá dinheiro do banco se comprar uma pilha de ações com seu Meeple de Leilão em um dos dois primeiros espaços.

| | | | |
|----|----|----|----|
| 8 | 15 | 22 | 30 |
| +4 | +3 | 0 | 3 |



CLEVER CHANDA

No seu turno na Fase de Ação, você pode escolher descartar uma ação que você possua para mover uma ação de sua Carteira de Ações para sua Carteira Dividida. Alternativamente, você pode mover uma ação de sua Carteira Dividida para sua Carteira de Ações normal para realizar esta ação.

Nota: Você deve revelar as duas Cartas de Ações afetadas por esta ação.



CRAZY CRAMER

No seu turno durante a Fase de Ação, você pode mover o valor de uma única ação em 1 ponto para cima ou para baixo.



CUNNING CARLOS

Na Fase de Demanda, você deve ser superado por pelo menos dois espaços na Trilha de Lances. Coloque um Bloqueador no espaço à sua frente para indicar que ninguém pode dar esse lance. Use dois Bloqueadores para seus Meeples em uma partida de 2 jogadores.

Exemplo: Se você deu \$10K de lance por uma pilha de ações, então todos os outros jogadores precisam dar um lance de \$20K ou mais se quiserem essa mesma pilha.



DARING DANGOTE

Necessita do Módulo Commodities & Impostos

No fim de cada rodada, receba \$1.000 por cada Carta de Commodity adquirida. Isto inclui Commodities do mesmo tipo.

Nota: Esta habilidade não serve para as Cartas de Imposto adquiridas.



DISCOUNT DONALD

Você paga o que mostra em um espaço de valor abaixo de onde o seu Meeple de Leilão terminou na Trilha de Lances por Pilhas de Ações. Para 2 jogadores, este poder se aplica aos seus dois Meeples.

Exemplo: Se você der um lance de \$10K em uma Pilha de Ações, você só paga \$6K.



DIVIDEND DEBORAH

Ao fim de cada rodada, você pode declarar dividendos adicionais de \$1.000 por ação de uma empresa da sua escolha. Isto beneficia todos os jogadores com ações dessa empresa.



FORECAST PHIL

Na Fase de Informação e antes de distribuírem qualquer Carta de Empresa ou de Previsão, selecione uma Carta de Empresa ou de Previsão secretamente. Mantenha esta carta como parte de sua informação privilegiada da rodada. As cartas restantes são embaralhadas e distribuídas normalmente.

Nota: Se estiver jogando com os Dados de Previsão, você deve selecionar somente uma Carta de Previsão das que estão disponíveis nesta rodada. É de conhecimento público se você escolheu uma Carta de Empresa ou de Previsão.



GOLDEN GRAHAM

Para cada ação que você vender, você ganha \$1.000 extra. Em uma partida de 2 jogadores, isso ocorre para todas as ações que você possuir, independente de qual Meeple a adquiriu.

Ao jogar com as Estratégias de Investimento, esse poder só beneficia Cartas de Estratégia de Investimento que usem o termo "Venda" na descrição das cartas.

Nota: Esta habilidade ainda funciona no fim do jogo. Não esqueça de dobrar as ações divididas.



ILLICIT IVAN

Necessita do Módulo Estratégias de Investimento

Depois que todos os jogadores descartarem suas 2 Cartas de Estratégia de Investimento, aleatoriamente compre um número de Cartas de Estratégia de Investimento **igual ao número de rodadas menos 1**.

Você pode jogar **até 2** Cartas de Estratégia em cada rodada, pagando o custo apropriado como sempre no seu turno na Fase de Ação.



LAZY LILIANE

No começo da Fase de Demanda, você recebe \$5K do banco.

Sempre que te superarem, pague \$1K ao banco.



LUCRATIVE LI

Necessita do Módulo Promissórias

No fim de cada rodada, você recebe \$1.000 como juros adicionais para cada 2 Promissórias que você possuir (arredondado para cima).

Exemplo: Se você tiver 3 Cartas Promissórias, então você recebe \$2K em pagamentos de juros adicionais ao fim da rodada.



MAVERICK MARK

Antes de começar a Fase de Demanda, você pode mover uma carta para uma Pilha de Ações diferente.

Ao jogar com as Estratégias de Investimento, você pode mover qualquer carta colocada nas pilhas de ações, incluindo a Carta de Primeiro Jogador.

Nota: Essa habilidade pode ser usada para fazer com que uma Pilha tenha 0 cartas.



MAYKNOW MARTHA

A qualquer momento na Fase de Demanda, você pode olhar as Cartas de Empresa e de Previsão de outro jogador. Você pode fazer isso só uma vez por rodada. Em uma partida de 2 jogadores, você só pode ver um par de Informação Privilegiada.

Nota: Em uma partida com menos de 5 jogadores, você tem a opção de olhar um par de cartas viradas para baixo ao invés de ver as cartas de outro jogador.



MONEYMAKER MITT

Sempre que ele colocar seu(s) meeple(s) em uma Trilha de Lance, seja para dar um lance ou um novo lance, ele imediatamente recebe \$1.000 do banco.

Nota: Ele ainda precisa ter dinheiro suficiente para pagar o lance antes de receber este benefício.



OPULENT OPRAH

Ao fim de cada rodada, depois dos jogadores receberem os juros pelas Promissórias, ela deve dar \$2.000 para outro jogador, se possível.

Nota: Ela pode, ao invés disso, escolher dar \$1.000 para dois jogadores diferentes. Se ela não tiver \$2.000, ela deve dar todo o dinheiro que tiver.



ROYAL ROBINS

No começo da Fase de Abastecimento, ele compra um número de cartas do Baralho de Mercado igual ao número de jogadores. Então, ele escolhe uma dessas cartas para colocar virada para baixo em uma Pilha de Ações. As outras cartas compradas por ele são colocadas viradas para cima nas outras pilhas de ações. Essa habilidade substitui as cartas tipicamente reveladas no começo da Fase de Abastecimento.



SECRETIVE STUART

Na Fase de Abastecimento, você pode colocar suas duas cartas viradas para baixo. Em uma partida de 2 jogadores, isso se aplica aos seus dois conjuntos de cartas colocados na Fase de Abastecimento em cada rodada.



SHORTING SOROS

No seu turno, durante a Fase de Venda, você pode vender uma única ação por \$8K, independente do valor atual das ações dessa empresa.

Nota: Você também pode fazer isso uma vez durante a última venda do jogo.



SOCIALIST SANDERS

No fim de cada rodada, depois de os jogadores receberem dinheiro pelas Promissórias, ele pega \$2.000 do jogador com mais dinheiro (excluindo ele mesmo). Ele fica com \$1.000 e entrega o outro \$1.000 para o jogador com menos dinheiro (incluindo ele mesmo mas excluindo o jogador de quem ele tirou o dinheiro).



TACTICAL TALAL

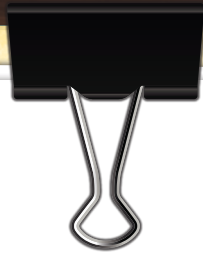
Ao fim da Fase de Venda, você pode vender de novo.

Nota: Você pode vender quaisquer Cartas de Ações que tiver com essa habilidade.



WISE WARREN

Antes da Fase de Demanda, você pode olhar a todas as cartas viradas para baixo em uma única Pilha de Ações.



- Regra do jogo base
- + *Regra de expansão*

Resumo de Regras

Preparação

- + **Estratégias de Investimento:** Dê (3 + número de rodadas) Cartas de Estratégias de Investimento para cada jogador.
- + **Investidores:** Dê 2 Cartas de Investidor para cada jogador e cada jogador descarta 1 (ver Variante de Leilão por Investidor na página 13).
- + **Estratégias de Investimento:** Cada jogador descarta 2 Cartas de Estratégia de Investimento.
- Cada jogador começa com \$20.000 e uma ação aleatória (**Investidores:** Use o valor inicial do Investidor).
- Entregue a Ficha de Primeiro jogador (**Variante de Carta de Primeiro Jogador:** e a Carta do Primeiro Jogador).
- Embaralhe o Baralho de Mercado (Cartas de Ação, Cartas de Taxa de Negociação e as Cartas de Ações restantes).

1. Começo da Rodada

- + **Promissórias:** Cada jogador pode comprar até 3 Promissórias.
- + **Dados de Previsão:** Role os Dados de Previsão e pegue as Cartas de Previsão correspondentes.

2. Fase de Informação

- Embaralhe e dê uma Carta de Empresa e uma de Previsão viradas para baixo para cada jogador.
- Coloque uma Carta de Empresa e uma de Previsão viradas para cima no Tabuleiro do Jogo.
- Coloque qualquer par restante virado para baixo.

3. Fase de Abastecimento

- Coloque uma carta do Baralho de Mercado virada para cima em cada Pilha de Ações.
- Dê duas cartas do Baralho de Mercado para cada jogador.
- Cada jogador coloca uma carta virada para cima e uma virada para baixo na(s) Pilha(s) de Ações da sua escolha.

+ **Commodities & Impostos:** Cada jogador compra uma única carta do Baralho Comercial e a coloca virada para cima em uma Pilha de Ações da sua escolha.

+ **Variante de Carta de Primeiro Jogador:** O primeiro jogador coloca a Carta de Primeiro jogador em uma Pilha de Ações da sua escolha.

- Fase de Demanda

- Os jogadores se alternam dando lances em Pilhas de Ações até que cada Pilha tenha somente um Meeple de Leilão.
- Os jogadores pagam seus lances, pegam as cartas e pagam pelas taxas de negociação (caso necessário).

+ **Variante de Carta de Primeiro Jogador:** O novo dono da carta pode ficar com ela ou dar para outro jogador da sua escolha, mas a ordem do turno só muda na próxima rodada.

5. Fase de Ação

- Os jogadores jogam todas as Cartas de Ação que receberam na Fase de Demanda.

+ **Estratégias de Investimento:** Os jogadores podem jogar uma única Carta de Estratégia de Investimento (antes ou depois de suas Cartas de Ação ou habilidades de Investidor, se tiver).

6. Fase de Venda

- Os jogadores podem vender quaisquer ações que eles possuam (ações divididas valem o dobro do preço atual).

7. Fase de Movimento

- Os jogadores revelam todos os pares de Cartas de Empresa e de Previsão e movem seus valores de ação da forma apropriada, realizando divisão de ações e falências.
- Cartas de Previsão com o símbolo de dólar (\$) indicam dividendos de \$1.000 para cada \$. Todos os jogadores recebem esse dinheiro para cada ação que o jogador tiver e decidir revelar.

8. Fim da Rodada

+ **Promissórias:** Os jogadores recebem \$1.000 por Promissória.

- Mova o Marcador de Turno para a direita e a Ficha de Primeiro Jogador para a esquerda (**Variante de Carta de Primeiro Jogador:** Ao invés disso, dê a Ficha de Primeiro Jogador para quem tiver a Carta de Primeiro Jogador).
- Se o Marcador de Turno já estiver no espaço mais à direita do calendário, o jogo acabou. Siga para o Fim do Jogo.

Fim do Jogo

- Determine os acionistas majoritários (\$10.000 para um majoritário único e \$5.000 se tiver empate).

- Venda todas as ações pelo preço final delas.

+ **Promissórias:** Os jogadores trocam suas Cartas Promissórias pelo preço cheio delas.

+ **Commodities & Impostos:** Os jogadores recebem bônus e penalidades pelas cartas de Commodities e de Impostos que adquiriram durante a partida.

- Some o total de dinheiro de cada jogador. Quem tiver mais dinheiro vence.

