

## Game Rules

Traduction française : Barney521 (oct 2016)



45 mins



2-5



13+

Seth Van Orden  
Brett Sobol





Stockpile est un jeu nerveux et dynamique sur le thème de l'économie, de l'investissement, du délit d'initié et de la manipulation de marché financier. Chaque joueur va agir en tant qu'investisseur privé avec pour objectif de réaliser le plus de profit possible.

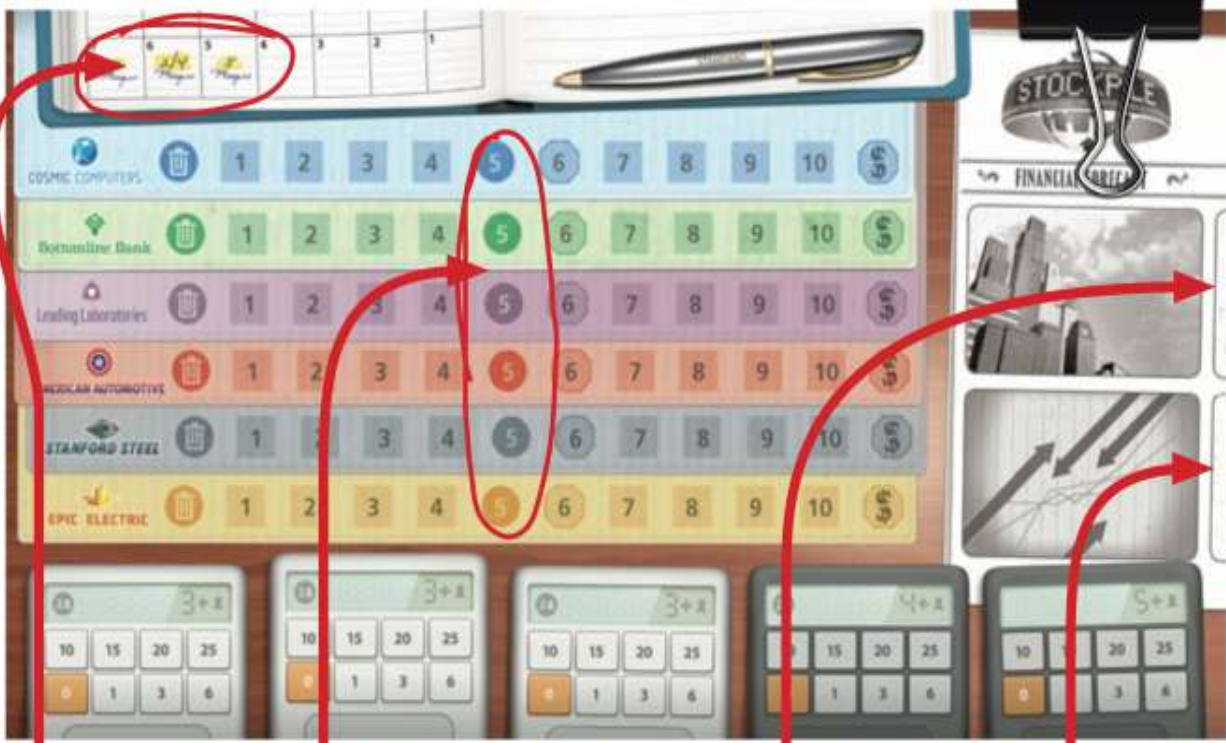
## But du jeu

Le joueur avec le plus d'argent à la fin du jeu remporte la partie.

## Mise en place

1. Distribuez un **Bidding Meeple**, un **plateau de jeu** individuel et **\$20 000** sous forme de **cartes monnaie** (3x\$5K et 5x\$1K) à chaque joueur.
2. Placez le **marquer de tour** sur le calendrier en fonction du nombre de joueurs.
3. Placez le **Stock Ticker** sur la valeur de départ de chaque stock, indiquée par le cercle grisé.
4. Mélangez et placez les **Cartes Company** et les **Cartes Forecast** près du plateau en deux pile distinctes.
5. Retirez une carte de chaque type, parmi les 6 cartes stock différentes, du **Paquet Market** et distribuez en une à chaque joueur. Chaque joueur place ce stock face cachée sur l'espace **Stock Portfolio** de son plateau de jeu. Ce stock fonctionne normalement comme tous les autres stock obtenu lors de la partie. Placez les éventuelle cartes non distribuées dans le **Paquet Market**, mélangez le et placez le près du plateau, face cachée.
6. La partie débute avec le joueur qui a payé le plus pour son dernier repas. Donnez lui le **Jeton Premier Joueur**.





TURN MARKER  
(1)



STOCK TICKERS  
(6)



COMPANY CARDS  
(6)



FORECAST CARDS  
(6)



PLAYER BOARDS  
(5)



BIDDING MEEPLES  
(7)



CURRENCY CARDS  
(100)



FIRST PLAYER TOKEN  
(1)



STOCK CARDS  
(10x6 KINDS=60)



TRADING FEE CARDS  
(4x3 KINDS=12)



ACTION CARDS  
(4x2 KINDS=8)



MARKET DECK  
(80)



## Le Round de Jeu

Stockpile se joue en plusieurs rounds en fonction du nombre de joueurs (voir Figure 2). La partie commence avec le joueur qui possède le Jeton Premier Joueur puis continue en sens horaire. A la fin de chaque round, passez le Jeton Premier Joueur au joueur de gauche.

Chaque round se divise en 6 phases :

1. **Phase Information**
2. **Phase Supply (de fourniture)**
3. **Phase Demand (d'enchères)**
4. **Phase Action**
5. **Phase Selling (de vente)**
6. **Phase Movement**



Figure 2 - Le marqueur de tour désigne le nombre de round en fonction du nombre de joueurs.

### 1. Phase Information

Lors de cette phase, chaque joueur reçoit une Carte Company et une Carte Forecast.

Une Carte Company est toujours associée à une Carte Forecast pour vous indiquer le changement de la valeur d'un stock. Le changement de la valeur d'un stock a lieu à la fin d'un round, lors de la Phase Movement.

*Exemple : Sur la Figure 4, la Carte Company American Automotive est associée à la Carte Forecast +2. Donc, lors de la prochaine Phase Movement, la valeur du stock American Automotive augmentera de deux.*

#### Différentes étapes de la Phase Information

1. Distribuez une Carte Company et une Carte Forecast à chaque joueur.

**Note : Chaque joueur peut regarder ses cartes et les garder face caché. Les cartes comportent des informations cachées qui pourront être utilisées afin de prendre des décisions lors de la Phase Demand et Selling, avant que la valeur des stock ne change lors de la Phase Movement.**



Figure 3 – Cartes Company et Forecast distribuées à chaque joueur.

2. Placez une Carte Company et une Carte Forecast **face visible** sur le plateau. Ce changement de valeur de stock est une information publique.

3. Mettez par paire toutes les Cartes Company et Forecast restantes et placez les en deux piles distinctes près du plateau.

**Note : Ces cartes seront utilisées à la fin du round lors de la Phase Movement.**



Figure 4 – Placement des Cartes Company et Forecast restantes, face visible.

Pour une partie à 3 joueurs, deux paires seront placées face cachée. A deux joueurs, une seule paire sera face cachée. Aucune paire ne reste à placer face cachée dans une partie à 5 joueurs.

### 2. Phase Supply

Lors de cette phase, les joueurs vont placer des cartes dans les **Stockpile**. Ces cartes pourront être des cartes représentant des actions compagnie, des cartes trading fees, ou des cartes action. Les Stockpile représentent l'offre du marché qui est mis aux enchères et obtenue lors de la Phase Demand.

#### Différentes étapes de la Phase Supply

1. Prenez des cartes du Paquet Market et placez en **une, face visible**, sur chacune des Stockpile. Les Stockpile se forment sous les calculatrices, en bas du plateau. Le nombre de Stockpile au cours d'une partie est égal au nombre de joueurs.

2. Distribuez **deux** cartes du Paquet Market à chaque joueur. Les joueurs doivent conserver ces cartes séparément de celles obtenues plus tôt dans la partie.

3. Dans l'ordre du tour, chaque joueur place ses deux cartes dans les Stockpile de son choix. **Une carte est placée face visible, et l'autre est placée face cachée.**

**Note :** Les cartes peuvent être placées dans une même Stockpile ou dans deux Stockpile différentes. Elles ne peuvent pas être placées dans les Stockpile 4 et 5 s'il n'y a pas assez de joueurs en jeu. Prenez soin de bien décaler les cartes des Stockpile afin que chacun puisse en compter le nombre et voir de quel type il s'agit.

Figure 5 – Les cartes placées dans les Stockpile.



Une fois que tous les joueurs ont ajoutés leur cartes aux Stockpile, les enchères commencent lors de la Phase Demand.

### 3. Phase Demand

Lors de cette phase, les joueurs vont acquérir une Stockpile chacun. La **Bidding Track** représente la demande ou la valeur qu'il faudra payer en monnaie pour la Stockpile correspondante, à la fin de la phase.

#### Différentes étapes de la Phase Demand

1. Dans l'ordre du tour, chaque joueur place son Bidding Meeple sur une case libre d'une Bidding Track de son choix, y compris celles où une enchère a déjà été faite, du moment que la nouvelle enchère est supérieur.

**Note :** Un joueur ne peut pas proposer plus d'argent qu'il n'en possède. La somme dont dispose chacun est une information public.

2. Si, et seulement si, un joueur voit son enchère dépassée par un autre joueur, alors le joueur dépassé récupère son Bidding Meeple et refait une enchère lors de son prochain tour.

**Note :** Une nouvelle enchère se déclenche uniquement après que tous les joueurs aient eu une chance de faire une enchère. Si plusieurs joueurs voient leur enchère dépassée, la nouvelle enchère de chacun se fait en sens horaire. La nouvelle enchère peut se faire sur la même Bidding Track ou sur une différente. S'il n'y a plus d'espace libre sur une Bidding Track, alors cette piste est bloquée : l'enchère maximum est de \$25 000. Vous ne pouvez pas faire une enchère inférieure ou égale à celle d'un autre joueur.

Figure 6 – Bidding Meeple placés sur des Bidding Track.



3. Les enchères continuent jusqu'à ce que toutes les Bidding Track aient un Bidding Meeple sur elles.

4. Les joueurs paient à la banque la somme de leur enchère, récupèrent leur Bidding Meeple, et ramassent toutes les cartes de la Stockpile qu'ils ont achetées.

**Note :** Un joueur peut avoir fait une enchère à \$0 pour une Stockpile.

5. Si la Stockpile d'un joueur contient une Carte Trading Fee, le joueur paye à la banque le montant qui figure sur cette carte. Une fois payées, les Cartes Trading Fee sont placées face visible dans la défausse, près du Paquet Market.



Figure 7 – Cartes Trading Fee.

**Note :** Si les joueurs n'ont pas assez de fonds pour payer ces frais supplémentaires, ils doivent garder ces cartes, placées face visible devant eux. Chaque carte placée de cette manière doit être payée dès que le joueur reçoit assez d'argent pour le faire.

6. Placez les autres cartes obtenues dans la section Stock Portfolio de plateau joueur, face cachée.

**Note :** Les Cartes Stock obtenues lors de la partie doivent être gardées secrètes. Un joueur peut regarder ses Cartes Stock autant de fois qu'il le désire.



Figure 8 – Les Cartes Stock sont placées face cachée sur la section Stock Portfolio du Plateau de Joueur.

## 4. Phase Action

Lors de la Phase Action, les joueurs manipulent les marchés en utilisant des cartes action.

### Différentes étapes de la Phase Action

1. Dans l'ordre du tour, chaque joueur utilise toutes les Cartes Action qu'il a obtenu lors de la Phase Demand précédente, puis les place face visible dans la défausse.

**Stock Boom !** Pour chaque Stock Boom, le joueur choisi un stock et augmente sa valeur de deux.

**Stock Bust !** - Pour chaque Stock Bust, le joueur choisi un stock et diminue sa valeur de deux.

Figure 9 – Les Cartes Action sont désignées par un « A ».



**Notes :** Un joueur doit sélectionner un stock et augmenter ou baisser sa valeur. SI la valeur d'un stock atteint le **Stock Split** ou le **Bankruptcy space**, suivez les règles qui suivent la Phase Movement. Les Cartes Action doivent être jouées lors du round où elles ont été obtenues.

## 5. Phase Selling

La Phase Selling offre à chaque joueur l'opportunité de vendre des actions de stock qu'il possède actuellement. Ils doivent utiliser le mieux possible la connaissance qu'ils ont acquis lors de la Phase Information afin de savoir s'il faut vendre un stock et si oui, lequel.

### Différentes étapes de la Phase Action

1. Dans l'ordre du tour, les joueurs peuvent vendre autant de stock qu'ils possèdent en les plaçant face visible dans la défausse et en collectant la somme d'argent correspondant à la valeur actuelle de chaque stock, auprès de la banque

**Note :** Les stock vendu depuis l'emplacement Split Portfolio rapporte deux fois la valeur du stock. Voir la à la Phase Movement : Stock Split, pour plus d'information.

## 6. Phase Movement

Lors de cette phase, les valeurs des stock va changent en fonction des Cartes Company et Forecast distribuées lors de la Phase Information.

### Différentes étapes de la Phase Action

1. Dans l'ordre du tour, les joueurs révèlent leurs Cartes Company et Forecast, puis modifient la valeur des actions concernées.

2. Modifiez la valeur des stock restant en vous référent aux Cartes Company et Forecast face visible et face cachée situées à droite du plateau. **Chaque stock sera ainsi affecté à la fin de chaque round.**

3. La Carte Forecast qui indique « \$\$ » signifie qu'une compagnie distribue ses dividendes. La valeur du stock de bouge pas. A la place, chaque joueur reçoit immédiatement \$2 000 pour chaque action de cette compagnie qu'il possède dans son portfolio.

**Note :** Un joueur reçoit deux fois les dividendes pour les stock dans son Split Portfolio. Un joueur doit révéler les actions de ses stock pour en recevoir les dividendes. Il peut choisir de ne pas collecter tout ou partie de ses dividendes pour empêcher les autres joueurs de connaître les actions qu'il possède.

### Stock Splits

Si la valeur d'un stock augmente à plus de 10, un Stock Split se déclenche. Un Stock Split provoque le doublement des actions que vous possédez pour ce stock.

Lors d'un Stock Split, tous les joueurs qui possèdent un stock de ce type dans leur portfolio, le révèle et le déplace dans la section Split Portfolio sur la droite, face cachée.

Si l'augmentation de la valeur du stock fait qu'elle arrive exactement sur l'icône Stock Split, alors la valeur du stock revient à 6, le chiffre dans l'octogone.

Si l'augmentation déplace la valeur du stock au delà de l'icône Stock Split, faite revenir la valeur à 6 puis continuez à l'augmenter à partir de là.

**Exemple :** La valeur du stock Epic Electric est à 9. La Carte Company correspondante et la Carte Forecast indiquent que la valeur doit augmenter de +4 lors de ce round. La valeur de la compagnie atteint l'icône Stock Split après seulement 2 mouvements sur 4. La valeur se déplace sur 6 puis continue à augmenter de 2 jusqu'à la case 8.



Figure 10 – Déplacement du Stock Ticker lors d'un Stock Split.

Tout nouveau stock, obtenu après un Stock Split, est placé dans le Stock Portfolio du joueur, pas dans le Split Portfolio. Si un joueur possède déjà un stock dans son Split Portfolio et que ce stock subit de nouveau un Stock Split, alors de joueur perçoit de la banque \$10 000 en Cartes Monnaie, pour chaque Carte Stock de ce type qu'il possède dans son Split Portfolio. Le stock reste ensuite dans le Split Portfolio.

### Bankruptcy



Si la valeur d'un stock baisse en dessous de 1 lors d'un tour, cela provoque **immédiatement** un Bankruptcy. Tous les joueurs doivent défausser les stock de ce type qu'ils possèdent, dans leur Stock Portfolio et dans leur Split Portfolio. Faites ensuite revenir la valeur du stock à sa valeur de départ, 5.

### Fin de round

Le round prend fin après la Phase Movement. Si le Turn Marker n'est pas encore sur la case la plus à droite du calendrier, déplacez le marqueur d'une case vers la droite. Placez le Jeton Premier Joueur au joueur à gauche, et commencer un nouveau round.

Si le Turn Marker est déjà sur la case la plus à droite du calendrier, alors le jeu prend fin. Reporter vous au chapitre suivant.

### Fin de partie

La partie se termine à la fin de la dernière Phase Movement. Les cartes restant dans le Paquet Market ne seront pas utilisées.

### Différentes étapes de la fin de partie

1. Tous les joueurs révèlent combien de carte de chaque stock ils possèdent afin de déterminer à chaque fois qui est **actionnaire majoritaire**. L'actionnaire majoritaire d'une compagnie est le joueur qui possède le plus de stock pour cette compagnie.

**Note : Les actions dans la section Split Portfolio d'un joueur compte double pour déterminer l'actionnaire majoritaire.**

L'actionnaire majoritaire de chaque compagnie reçoit un bonus de \$10 000. En cas d'égalité, **tous** les joueurs concernés reçoivent \$5 000.

2. Chaque joueur peut ensuite vendre les actions qu'il possède au prix égal à la valeur final du stock correspondant.

**Note : Une fois encore, toutes les actions qu'un joueur possède dans sont Split Portfolio comptent double.**

3. Additionnez la valeur de toutes les Cartes Monnaie. Le joueur quia accumulé le plus d'argent remporte la partie.



## Extensions

Nous vous recommandons fermement de ne pas jouer votre première partie avec l'extension Investors ou avec le côté «avancé» du plateau. Il peut être très utile d'avoir d'abord une idée de la valeur des Stockpile lors de la Phase Demand, sans être parasité par les capacités des investisseurs.

### Plateau avancé

Lorsque vous jouez avec l'autre face du plateau, chaque valeur de stock est déterminé par une piste de valeur unique. Si un stock subit une banqueroute, faites revenir sa valeur sur sa position de départ, le cercle grisé. En cas de Stock Split, faites revenir le marqueur sur la valeur situé dans l'octogone. Stanford Steel est une compagnie unique dans cette version du jeu car elle distribue des dividendes à chaque valeur associée à un symbole \$. A chaque fois que le marqueur passe ou s'arrête sur ces emplacements lors d'un déplacement de valeur **positif** (de la gauche vers la droite), chaque joueur reçoit \$1 000 de dividendes par symbole \$ pour chaque stock Stanford Steel qu'il a en sa possession. N'oubliez pas de multiplier vos Split Stock.



Figure 12 – Plateau Avancé

### Extension Investor

Les Cartes Investisseur détermine la somme de départ des joueurs, à la place des \$20 000 habituels. Elle donnent aussi à chaque joueur une capacité unique à utiliser tout au long de la partie.

Distribuez deux Cartes Investisseur à chaque joueurs au début de la partie.

Chaque joueur en choisi un puis retire du jeu le second.



Figure 13 – Cartes Investisseur

**Note :** Toutes les capacités des Investisseur s'activent dans l'ordre du tour, à chaque phase.

**Exemple :** Wise Warren commence le round. Avant le début de la Phase Demand, il regarde les cartes face cachée d'une Stockpile. Maverick Mark joue ensuite, et utilise sa capacité pour déplacer une carte face cachée d'une Stockpile vers une autre.

Les capacités qui se déclenchent lors de la Phase Action sont exécutées lors du tour du joueur, et peuvent être déclenchées avant ou après avoir joué une Carte Action obtenue lors de ce tour.



## Capacités des investisseurs



### Billionaire Bill

Pas de capacité. Il commence la partie avec beaucoup d'argent.



### Broker Bernie

Les Trading Fee sont des bonus. Si vous récupérez des Crates Trading Fee à la fin d'une Phase Demand, immédiatement après avoir payé la Stockpile, encaissez le montant des Cartes Trading Fee, de la part de la banque.

**Note :** Vous devez avoir assez d'argent pour payer la Stockpile avant de recevoir de l'argent pour les Trading Fee.



### Crazy Cramer

Lors de votre tour, au moment de la Phase Action, vous pouvez modifier la valeur d'un stock de 1, à la baisse ou la hausse.



### Discount Donald

Vous payez la somme indiquée un emplacement en deçà de celui sur lequel se trouve votre Bidding Meeple sur la Bidding Track des Stockpile.

**Exemple :** Si vous avez enchéri à \$10k pour une Stockpile, vous ne devez payer que \$6k.



### Dividend Deborah

A la fin de chaque round, vous pouvez déclarer des dividendes supplémentaires de \$1 000 par carte d'une compagnie de votre choix que vous possédez. Cela bénéficie à tous les autres joueurs qui possèdent aussi cette compagnie.



### Maverick Mark

Avant que la Phase Demand commence, vous pouvez déplacer une carte d'une Stockpile vers une autre.

**Note :** Cette capacité peut être utilisée pour réduire une Stockpile à 0 carte.



### Golden Graham

Pour chaque stock que vous vendez, vous gagnez \$1 000 supplémentaire.

**Note :** Cette capacité marche aussi à la fin de la partie. N'oubliez pas de doubler la somme pour les split stock.



### Mayknow Martha

A n'importe quel moment lors de la Phase Demand, vous pouvez regarder les Cartes Company et Forecast d'un autre joueur. Vous pouvez le faire une fois par round.

**Note :** Dans une partie avec moins de cinq joueur, vous avez la possibilité de regarder une paire de cartes face cachée à la place.



### Secretive Stuart

Lors de la Phase Supply, vous pouvez placer vos deux cartes face cachée.



### Wise Warren

Avant la Phase Demand, vous pouvez regarder toutes les cartes face cachée d'une Stockpile.

## Insert Organisation



Figure 14 – Rangement du matériel dans la boîte.

## Conseils pour les nouveaux joueurs

**1. Faire monter une offre** – Beaucoup de joueurs ne sont pas assez agressifs lors de la phase d'enchères lors de leurs premières parties. Les Stockpile qui contiennent plus de cartes que les autres sont souvent celles qui offrent le plus de surprises. Bien qu'il soit possible d'avoir trop payé ou de tomber sur des Trading Fee, les nouveaux joueurs ont trop souvent tendance à se déporter sur des Stockpile « sûr » trop tôt.

**2. Atteindre le Bonus de Majorité** – Ne sous estimez pas le bonus de \$10K obtenu à la fin de la partie par l'actionnaire majoritaire de chaque compagnie. Si vous vous placez très tôt comme leader d'une compagnie, ne la laissez pas vous échapper par négligence. Par contre, soyez attentif à toute compagnie qui pourrait subir une banqueroute lors du dernier tour de la partie.

**3. Les Avantages de l'Argent** – Le montant de vos fonds est essentiel pour décider où placer vos cartes. Si vous avez moins de liquidités en main que vos concurrents, essayez de constituer des Stockpile le plus uniformes possible, afin d'avoir le moins de chance possible de récupérer une Stockpile « poubelle ». Si vous êtes le cash leader, essayer de repérer la Stockpile qui contient le plus de cartes lucratives afin de convertir vos liquidités en actions les plus prometteuses possible. Mais soyez vigilant si vous n'êtes pas le seul joueur à disposer de \$25K car un autre joueur qui joue plus tôt dans le tour peut clôturer une enchère avant que vous n'ayez joué.

**4. Anticipation des variations de cours** – Chaque Carte Company est affecté individuellement par une Carte Forecast à chaque round. Avec la connaissance des informations privées et publiques, vous pouvez déduire la probabilité pour chaque autre stock d'aller à la hausse ou à la baisse.

*Exemple : Mon information privée est que Cosmic Computer va baisser de 3, et l'information publique est que Bottomline Banque va baisser de 3. Dans ce cas, je devine que tous les autres stocks vont aller à la hausse. Il est donc essentiel de bien connaître la répartition des Cartes Forecast.*

## Very Important Gamers

AEPi Beta Epsilon	Jill Kerst
Ken (PhilGAMethropist) Franklin	Jordan S. Youngerman, M.D.
Madison Board Game Entourage	Joseph Lekach
RRRRIP	Josh Weinman
VMatt	Katrina Smalley
The Wilkie Family	Kevin Brobst
Chad Kerst	Kevin Callarman
Denny Lau	Krystle
Jason Quey	Linda Newhart
The Maxey Family	Llepwyrd
Lee K.	Louis Van Orden
Penmark Patterns	Mark A. Irwin
Adam Krepack	Mark G. Reynolds
Allie Earle	Melody Torgerson Wilkinson
Alvin Van Orden	Michael Gut
Ammon Van Orden	Michael Schwind
Amy Uhler Maxey	Nicholas
Andrew Brochin	Parker Heiner
Ben Li	Pegasus Games
Bryan Abichandani	Phillip M.
Chris Abram	Ross Blum
Chris Cutler	Ross Gale
Christina Champagne	Slingshot75
Dan Hughes	Steph Price Secrist
Dan Lee	Steven Sobol
Garrett Hatch	Tal Knochenmus
Jake Shaver	Teresa Duncan
James	Terry and Mary Balagna
Jason Levey	Topher Sheckler
Jeff Butler	

## Very Important Stores

Adventurer's Quarter	I'm Board! Games & Family Fun
BGK Thailand	Jolly Thinkers
Boardgame Shop	Mission: Fun & Games
Good Games	Sweet Rock Games
The Hidden Lair	

## Credits

Game design: Seth Van Orden

Game development: Seth Van Orden and Brett Sobol

Illustration: Jacqui Davis

Graphic Design and illustration: Ian O'Toole

We would like to give special recognition to Ian O'Toole and Jacqui Davis for Stockpile's outstanding artwork and design. We would also like to thank Tania Van Orden and Tessa Duncan for their endless support and constructive skepticism. Lastly, we would like to thank all of our mentors, friends, fellow designers, and playtesters for their immeasurably important effort and feedback.

Happy Gaming,

Brett and Seth

### *Contributors, Playtesters, and Honorable Mentions*

Jeff and Katie Butler, Ammon, Cristina, Cayden, and Oliver Van Orden, Alvin, Tammy, Miriam, Henry, Eliza, Clarissa, and Gideon Van Orden, Quince Van Orden, Reta Van Orden, Carey, Robert and Slate Daniels, Garr, Sally, Aalya and Jude Van Orden, Joseph, Jenny, Ben, Bryant, Kate, and Andrew Van Orden, Clinical Informatics at Epic, Vardimir, Jarinu, JavaJoe96, lwdgames, spikedone, Pard, twinfreak, McAxel, sufertashu, xmanden, Boardgame Corner, Protospiel, James Mathe, Jamey Stegmaier, Stonemaier Games, Board Knight, Keith Matejka, Kane and Carrie Klenko, Marissa McConnell, Evan Kershner, Taylor Ekena, Chris Ridgeway, Byron Porter, Chris Hansen, Nerdland Games, The Purple Pawn, The Chalk, Shaun and Natasha Hartman, Eric Summerer, Randy White, Mark Streed, Justin Schaffer, Chad Uecker, Conclave of Gamers, Reunion Gamers, Matthew Ward, Edward Bacher, Dustin Hatchett, Jill Kerst, Kevin, Terri, and Tracy Brobst, Austin and Stephanie Secrist.



## Rappel des Règles

### Mise en place

- Chaque joueur commence avec \$20 000 et un stock au hasard.
- Distribuez le Jeton Premier Joueur.
- Mélangez le Paquet Market (Cartes Action, Trading Fee, et Stock restants).

### 1. Phase Information

- Chaque joueur reçoit une Carte Company et une Carte Forecast.
- Retournez une paire de carte face visible (Company et Forecast).
- Placez les autres paires face cachée.

### 2. Phase Supply

- Placez une carte du Paquet Market face visible sur chaque Stockpile.
- Distribuez 2 cartes du Paquet Market à chaque joueur.
- Chaque joueur place une carte face visible et une cartes face cachée dans les Stockpile de son choix.

### 3. Phase Demand

- Les joueurs enchérissent dans l'ordre du tour jusqu'à ce que toutes les Stockpile aient un Bidding Meeple.
- Les joueurs payent leur enchère, récupèrent les cartes, et payent les Trading Fee.

### 4. Phase Action

- Les joueurs jouent toutes les Cartes Action reçues lors de la Phase Demand.

### 5. Phase Selling

- Les joueurs peuvent vendre n'importe quel stock qu'il possèdent (les split stock rapportent le double).

### 6. Phase Movement

- Les joueurs révèlent toutes les paires de Cartes Company et Forecast et déplacent la valeur des stock en prenant en compte les Stock Split et Bankruptcy.
- Les Cartes Forecast \$\$ indiquent qu'un dividende de \$2 000 est distribué pour chaque joueur qui possède la compagnie désignée.

### 7. Fin du Round

- Déplacez la Marqueur de Tour d'une case vers la droite et faites passer les Jeton Premier Joueur vers la gauche.
- Si le Marqueur de Tour est déjà sur la case la plus à droite, la partie se termine immédiatement.

### Fin de la Partie

- Déterminez les actionnaires majoritaires (\$10 000 si seul, \$5 000 si égalité(s))
- Vendez tous les stock à leur valeur finale.
- Faites la somme de l'argent que chaque joueur possède. Celui qui en a le plus gagne.

