

BLACK MONDAY

SID SACKSON

Traduction française : Ludovic GIMET – <http://lgimet.free.fr>

© HEXAGAMES, 1988, W.-GERMANY

Règles du Jeu



Matériel

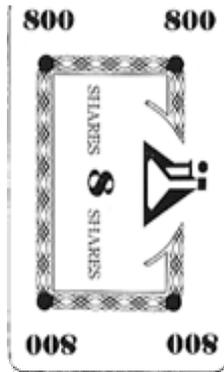
104 cartes Actions et Valeurs
1 carte « Market closed »
1 tableau de Taux
160 billets de banque
1 règle de jeu

Vue d'ensemble du jeu

Le but du jeu est de réaliser des affaires dans le milieu boursier. A chaque tour, les joueurs peuvent influencer sur les taux des actions. Les cartes ont deux fonctions : elles indiquent à la fois la valeur marchande de l'action et le nombre d'actions du portefeuille. En faisant preuve de discernement lors des investissements et des ventes, les joueurs, au nombre de 2 à 6, essaient d'enranger les profits les plus juteux afin de remporter la partie.

Les 2 fonctions des cartes

- 1- Valeur de l'action, de 0 à 1300 \$
- 2- Nombre d'actions du portefeuille, de 1 à 10



Mise en place du jeu

Le joueur le plus âgé est désigné comme premier joueur. Un autre joueur remplit la fonction de banquier et distribue à chaque joueur, y compris lui-même, un capital de départ de 20 000 \$. Tous les joueurs doivent s'assurer que le banquier dissocie effectivement l'argent de la banque et son propre capital.

Le tableau de Taux est placé au centre de la table.

La carte « Market closed » est mise de côté pour l'instant. Elle sera utilisée plus tard dans la partie.

Les 104 cartes restantes sont mélangées pour former une pile de pioche face cachée.

Variante

Les cartes avec les valeurs 1 100, 1 200 et 1 300 \$ peuvent jouer un troisième rôle : elles peuvent rejoindre le portefeuille d'actions d'un joueur avec un nombre d'actions égal à 5.

Note du traducteur

Je ne sais pour quelle raison, mais le jeu en ma possession contient une carte « Market closed » par couleur (4 en tout). N'ayant aucune mention de cette particularité ni dans la règle allemande, ni dans la règle anglaise, j'en déduis que je possède une version spéciale du jeu.

Je propose donc une variante pour les personnes qui disposent d'un jeu comme le mien :

Lorsque la pioche est épuisée une première fois, on intègre ces 4 cartes dans la nouvelle pioche. Lorsque l'une des cartes est piochée, le marché est clos pour ce type d'actions et les joueurs doivent vendre les actions qu'ils possédaient dans cette couleur. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que la 4^{ème} carte « Market closed » soit piochée, après quoi le jeu s'arrête définitivement.

Banqueroute

Si la valeur actuelle d'une des actions est égale à 0, celle-ci est en banqueroute. Toutes les cartes de cette couleur, placées devant les joueurs ou sous le tableau de Taux sont immédiatement écartées et placées sur la pile de défausse. Les joueurs impliqués n'obtiennent aucune compensation à cet écart. En revanche, les cartes en main ne sont pas affectées par cet aléa boursier.

Un nouveau taux, de valeur comprise entre 100 et 1 000 \$, pourra être joué par n'importe quel joueur lors de son tour de jeu. Tant que le taux reste à 0 (aucune carte sous le tableau de Taux), aucune action de ce type ne peut être achetée.

3- Echanger des cartes

Si un joueur n'a réalisé aucune affaire, ni modifié le taux d'aucune action durant son tour, il peut, s'il le souhaite, échanger des cartes de sa main. Il place alors de 1 à 4 cartes sur la pile de défausse et pioche autant de cartes depuis la pile de cartes face cachée.

Epuisement de la pioche

Une fois que la pioche a été épuisée une première fois, l'ensemble des cartes de la pile défausse et celles placées sous le tableau de Taux (à l'exception de celles indiquant la valeur actuelle de chaque type) sont mélangées. La carte « Market closed » est intégrée à ces cartes et fera donc partie de la nouvelle pioche.

Fin du jeu

Le jeu s'arrête dès que la carte « Market closed » a été piochée par l'un des joueurs. Tous les joueurs vendent alors les cartes d'actions placées devant eux au taux en vigueur et récupèrent ainsi de l'argent de la banque.

Les cartes en main ne sont pas concernées.

Condition de victoire

Le joueur avec le plus d'argent est le vainqueur.

Les Actions

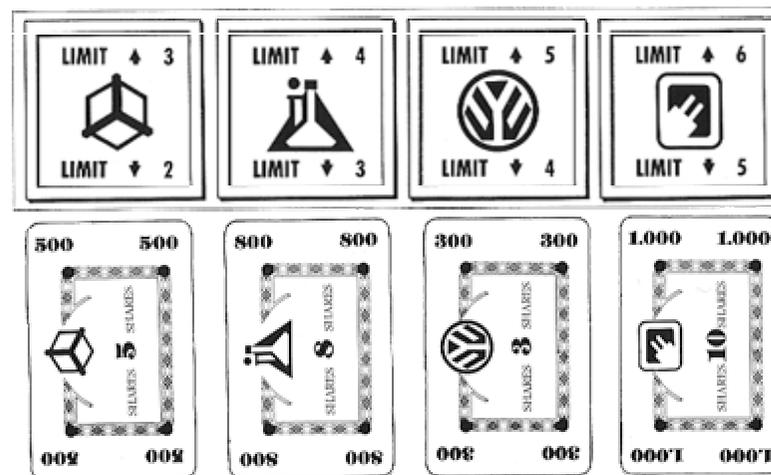
Il existe 4 types d'actions dans le jeu :

	Hausse max.	Baisse max.
1- Banque et Assurance (cartes rouges)	3	2
2- Industrie chimique (cartes bleues)	4	3
3- Industrie automobile (cartes vertes)	5	4
4- Technologies de pointe (cartes jaunes)	6	5

Valeurs initiales des Actions

Au début de la partie, les taux des actions doivent être déterminés. Le premier joueur pioche des cartes de la pile, une à une, jusqu'à ce qu'il ait obtenu une carte de chaque couleur avec une valeur comprise entre 100 et 1000. Ces cartes sont placées en dessous de la zone appropriée du tableau de Taux.

Si des cartes de valeur supérieure à 1000 ou égale à 0, ou dont le taux a déjà été déterminé, sont piochées, elles sont écartées.



Un exemple de disposition initiale des taux.

Une fois les taux initiaux fixés

Les 100 cartes restantes sont à nouveau mélangées. Le premier joueur distribue alors 8 cartes par joueur. Les cartes restantes constituent une pioche face cachée. Le joueur placé à gauche du premier joueur commence la partie. Les tours de jeu se suivent en sens horaire.

Les actions possibles

Durant son tour, un joueur peut réaliser les actions suivantes :

- 1- Réaliser des affaires
- 2- Faire évoluer les taux
- 3- Echanger des cartes

Un joueur peut réaliser les actions n°1 et 2, dans l'ordre de son choix, mais en terminant la première avant d'attaquer la seconde. Bien entendu, il peut en réaliser une seule.

Si un joueur ne choisit aucune des deux premières actions, il peut réaliser l'action n°3 pour échanger des cartes.

De manière générale : une fois qu'un joueur termine son tour, il complète sa main à 8 cartes.

1- Réaliser des affaires

A- Investir dans des actions

Un joueur peut investir uniquement dans des actions qu'il a en main. Il choisit le type d'action avec la valeur souhaitée et place la carte face visible devant lui. La valeur du portefeuille doit à présent être calculée. Pour ce faire, on multiplie le nombre d'actions indiquées par la valeur actuelle du type de l'action (en se référant au tableau de Taux). Le montant obtenu doit à présent être payé à la banque par le joueur.

Exemple : la valeur actuelle des actions bleues est de 600 \$. Le joueur qui investit sur une carte de valeur 8 doit payer 4 800 \$ à la banque (600 X 8). Il possède à présent 8 actions bleues.

Un joueur ne peut investir que sur 2 cartes à chaque tour. Un joueur ne peut jamais posséder plus de 12 actions d'un même type.

B- Vendre des actions

Un joueur qui possède des actions devant lui peut réaliser autant de ventes qu'il le souhaite durant son tour.

Le gain obtenu est calculé de la même manière que pour les investissements, c'est à dire que l'on multiplie la valeur actuelle de l'action par le nombre d'actions vendues. Les cartes sont placées sur une pile de défausse et le joueur récupère l'argent de la banque.

2- Faire évoluer les taux

Les taux peuvent être modifiés à l'aide des cartes que les joueurs ont en main. Cependant, les modifications autorisées sont limitées par les valeurs de Hausse et de Baisse maximales indiquées sur le tableau de Taux. Ainsi, la valeur actuelle des actions vertes ne peut être augmentée que de 5(00) ou baissée de 4(00). Chaque unité correspond à une valeur de 100.

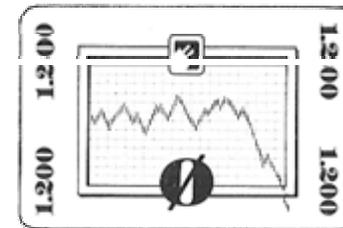
Le taux est modifié en jouant simplement une carte de sa main pour recouvrir l'une des cartes existantes sous le tableau de Taux.

Exemple : les cartes rouges ont une valeur actuelle de 500. L'augmentation maximale autorisée est de 3 points (300). Le joueur a le droit de placer une carte de valeur 800 sur l'ancienne carte rouge, ce qui se traduit par une augmentation effective du taux des actions rouges de 300 \$.

Il est autorisé de jouer une carte de même valeur sur une carte existante. Cela ne modifie pas le taux mais permet de se défausser d'une carte.

Un joueur peut jouer un maximum de 2 cartes par tour, que ce soit sur le même type d'action ou non.

Les cartes de valeur 1 100, 1 200 et 1 300 \$ indiquent une valeur centrale de 0. Celles-ci peuvent être jouées comme précédemment **OU** de manière à provoquer une banqueroute sur un type d'action.



Exemple : les actions jaunes ont une valeur actuelle de 400 \$. Comme il est autorisé de faire baisser cette valeur de 5 points, il est possible de provoquer une banqueroute en décidant d'appliquer la valeur 0 de la carte ci-dessus.