



**Stockpile : Continuing Corruption** va vous offrir de nouvelles manières d'étendre votre portefeuille d'investissements malhonnêtes grâce à quatre modules : **Investors**, **Bonds**, **Commodities & Taxes**, et **Forecast Dice**. Ces modules peuvent être joués indépendamment, ou ensemble, afin d'augmenter l'aspect tactique des parties. Les Cartes Références contiennent un sommaire ainsi que tous les points importants de Continuing Corruption, afin d'aider les joueurs à se souvenir des changements lors des rounds et de la phase de score.



60 mins



2-5



13+

## Game Rules

**Seth Van Orden and Brett Sobol**

Traduction française : Barney521 (oct 2016)



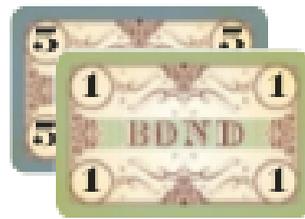
NAUVOO  
GAMES



COMMODITY CARDS (18)



TAX CARDS (7)



BOND CARDS (40)



INVESTOR CARDS (6)



CURRENCY CARDS (10)



ANNUAL FORECAST BOARD (1)

At the beginning of each round, players may purchase up to 10 Bond Cards.

**End round Phase**

- The first player rolls the Forecast Dice. Their values in dollars will be the Forecast Card's value for you and will be the Company's cost to bid for it.

**Setup Phase**

- All players add up their cards from the Market Deck to the total of the stock in each player's hand and draw 1 card from the Company Deck.
- If you are a player, you may place your bid card from the Deal Deck into the Deal-up area at any time.

**End round Phase**

- The game ends when a player has a forecast card and collects all cards, including any cards from the Company Deck.
- The game ends when a player has a forecast card and a forecast card from the Deal Deck.

**Deal in the Deal**

- The game ends when a player has a forecast card and a forecast card from the Deal Deck.
- End the Forecast Cards and the Deal Deck.

REFERENCE CARDS (5)



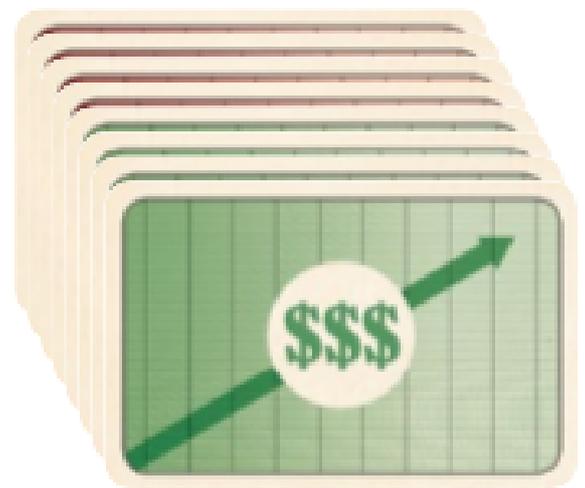
BLOCKING TOKENS (2)



FORECAST DICE (6)



SHAREHOLDER CERTIFICATES (6)



FORECAST CARDS (16)

## INVESTORS

---

### Cartes Investor

De nouvelles Cartes Investor ont été ajoutées au jeu. Chaque nouvel investisseur possède une capacité unique détaillée ci-dessous.

### Mise en Place

Ajoutez les nouvelles Cartes Investor à celle du jeu de base. Mélangez le paquet, et distribuez en deux à chaque joueur.



### AGILE ANA

---

A la fin du round, vous recevez \$1 000 pour chaque compagnie pour laquelle vous possédez une action ou plus.

**Note : Vous devez révéler au moins une carte de chaque compagnie pour bénéficiaire de la capacité.**



### CLEVER CHANDA

---

Lors de votre tour, pendant la Phase Action, vous pouvez choisir de défausser un stock que vous possédez pour déplacer une Carte Stock de votre Stock Portfolio vers votre Split Portfolio. A la place vous pouvez déplacer un stock de votre Split Portfolio vers votre Stock Portfolio.

**Note : Vous devez révéler les deux cartes affectées par cette action.**



### CUNNING CARLOS

---

Lors de la Phase Demand, il faut enchérir deux cases au delà de votre enchère pour vous évincer de la Bidding Track. Placez un Blocking Token sur l'espace devant votre Bidding Meeple pour indiquer que l'on ne peut pas enchérir à cet endroit.

*Exemple : Si vous enchérissez \$10K pour une Stockpile, alors tous les autres joueurs doivent enchérir \$20K ou plus pour dépasser votre enchère.*



### DARING DANGOTE

---

A la fin du round, vous recevez \$1 000 par Carte Commodity collectée. Cela inclus les Cartes Commodity du même type.

**Note : Cette capacité ne fonctionne pas pour les Cartes Tax collectées.**



## LUCRATIVE LI

A la fin du round, vous recevez \$1 000 en plus pour chaque lot de deux Carte Bond que vous possédez (arrondi au supérieur).

*Exemple : Si vous possédez trois Cartes Bond, alors vous recevez \$2K en plus à la fin du round.*



## TACTICAL TALAL

A la fin de la Phase Selling, vous pouvez vendre une nouvelle fois.

**Note : Vous pouvez vendre n'importe quelle Carte Stock que vous possédez.**

Investisseur du Jeu de Base	Clarifications pour l'Extension
Broker <u>Bernie</u>	Il ne gagne pas d'argent pour les Cartes <u>Tax</u> collectées à la fin de la partie
Maverick Mark	Il peut déplacer n'importe quelle carte placée sur une Stockpile, y compris les Cartes <u>Commodity</u> et <u>Tax</u> .
<u>Secretive</u> Stuart	Il peut uniquement jouer face caché des cartes du Paquet Market.

Figure 1 – Clarifications concernant les Investisseurs du jeu de base

### Variante Investor Bidding

Au lieu de choisir les Cartes Investor de manière classique, les joueurs peuvent les choisir lors d'une enchère, avant que la partie ne commence.

Distribuez deux Cartes Investor à chaque joueur. Chaque joueur en prend un et l'ajoute à une Stockpile vide.

En commençant par le premier joueur, les joueurs vont enchérir pour les Cartes Investor en utilisant les mêmes règles que celle de la Phase Demand. Une fois les enchères terminées, les joueurs récupèrent leur Investisseur et leur somme de départ.

La somme d'argent de départ est égale à la valeur de départ de l'investisseur, moins la somme qu'à enchéri le joueur pour avoir la carte.

**Note : Vous ne pouvez pas enchérir plus que la valeur de départ indiquée par la Carte Investor.**

## BONDS

---

### *Cartes Bond*

Dans cette extension, les Cartes Bond offrent l'opportunité d'investir de l'argent sans aucun risque, tout en percevant des intérêts à chaque round. Achetez des bonds tôt dans la partie permet de générer un gros retour sur investissement, mais attention à ne pas trop dépenser en bonds au détriment d'actions intéressantes.

### *Mise En Place*

Placez les Cartes Bond près des Cartes Monnaie.



Figure 3 – Cartes Bond

## CHANGEMENTS DE GAMEPLAY

---

### *Début du Round*

Au début du round, avant que les dés Forecast ne soient lancés, les joueurs ont la possibilité d'acheter jusqu'à 3 Cartes Bond dans l'ordre du tour.

Le prix des Cartes Bond est déterminé par le nombre de joueurs, mais les intérêts qui seront produits seront toujours les même (voir Figure 4).

**Note : Les Cartes Bond ne peuvent pas être revendu en cours de partie. Elles n'auront de valeur qu'à la fin de partie.**

### *Fin du Round*

Les joueurs reçoivent \$1 000 d'intérêt par Carte Bond qu'ils possèdent, de la part de la banque.

### *Fin de la Partie*

Les joueurs revendent leurs Cartes Bond et perçoivent chacun une somme d'argent, de la banque, équivalente à celle qu'ils ont dépensé pour acheter leurs Cartes Bond au cours de la partie (voir Figure 4).

Exemple : Lors d'une partie à 4 joueurs, j'ai acheté un total de 7 Cartes Bond. A la fin de la partie, j'échange chacune de ces Cartes Bond pour \$5K, gagnant ainsi un total de \$35K (le même prix que j'ai payé pour les avoir).

Bonds				
Price	\$7K	\$6K	\$5K	\$4K
Interest	\$1K			

Figure 4 - Prix des Cartes Bond en fonction du nombre de joueurs et intérêts perçus.

## COMMODITIES & TAXES



Figure 5 – Cartes Commodity et Cartes Tax

### Cartes Marchandise

Les Cartes Marchandise sont composées de 6 différents types : or, platine, pétrole, gaz naturel, maïs et bétail. Les joueurs collectent ces Cartes Marchandise lors de la partie afin de gagner des bonus de fin de partie.

### Cartes Taxe

Ces cartes sont aussi collectées en cours de partie, mais elle coûteront de l'argent aux joueurs en fin de partie.

### Mise En Place

Les Cartes Marchandise sont mélangées avec les Cartes Taxe pour former un nouveau paquet appelé **Paquet Commerce**. Placez ce paquet près du Paquet Market.

## CHANGEMENTS DE GAMEPLAY

### Phase Supply

Une fois qu'un joueur a placé ses cartes du Paquet Market dans les stockpile, il pioche immédiatement **1** carte du **Paquet Commerce**. Une fois que tous les joueurs ont effectués cette étape, chaque joueur, dans l'ordre du tour, place sa carte du Paquet Commerce dans un des stockpile de son choix, **face visible**.

## Phase Demand

Les joueurs acquièrent les stockpile normalement, avec les Cartes Marchandise placées dessus. Les Cartes Marchandise sont conservées face visible près du plateau de chaque joueur.

**Note : Le nombre et le type de Cartes Marchandise et Taxe collectées par chaque joueur est une information publique.**

## Fin de la Partie

Les Cartes Marchandise et Taxe sont monétisables **uniquement** à la fin de la partie. Les Marchandises ont une valeur qui dépend du nombre de types différents de Marchandise qu'un joueur possède, comme indiqué avec la Figure 6.

Les Marchandises du même type peuvent aussi rapporter de l'argent. Débutez un nouveau set de Marchandises avec chaque Carte Marchandise qui existe en plusieurs exemplaire du même type, comme indiqué avec la Figure 6.

*Exemple : J'ai collecté 6 Marchandises (2 bétail, 2 pétrole, 1 maïs, et 1 or). A la fin de la partie, je recevrai un bonus de \$32K. \$24K pour le premier set composé de 4 Marchandises différentes et \$8K pour le second set de 2 Marchandises différentes (1 bétail et 1 pétrole).*

Les Cartes Taxe vous coûtent une somme égale au nombre total de Cartes Taxe que vous avez collectées, comme indiqué par la Figure 7.

Figure 6 – Bonus des Cartes Commodity en Fin de Partie

Unique Commodity Cards	1	2	3	4	5	6
Bonus	\$3K	\$8K	\$15K	\$24K	\$35K	\$48K

Figure 7 – Pénalités dues pour les Cartes Taxe en Fin de Partie

Tax Cards	1	2	3	4	5	6	7
Penalty	-\$2K	-\$6K	-\$12K	-\$20K	-\$30K	-\$42K	-\$56K

## DÉS FORECAST

### Dés Forecast

Les Dés Forecast offrent une nouvelle manière de déterminer quelle Cartes Forecast sera liée avec quelle Carte Company lors d'un round. Ces dés ajoutent du renouvellement et de l'excitation à la partie en faisant fluctuer le marché round après round.



Figure 8 – Plateau Préviation Annuelle et Dés Forecast

### **Mise en Place**

Ajoutez les 16 nouvelles Cartes Forecast à celles du jeu de base et formez une pile de Cartes Forecast près du plateau de jeu.

Placez le Plateau Préviation Annuelle des les Dés Forecast près du Plateau de jeu.

## **CHANGEMENTS DE GAMEPLAY**

---

### **Début du Round.**

Après que les joueurs aient choisi d'acheter ou non des Cartes Bond, le joueur avec le Jeton Premier Joueur lance les 6 Dés Forecast.

Placez les dés sur le Plateau Préviation Annuelle, de manière à ce que tout le monde puisse voir les valeurs.

Prenez les Cartes Forecast correspondant aux valeurs des dés et mélangez les.

Procédez normalement en distribuant 1 Carte Company et 1 Carte Forecast à chaque joueur, face cachée, et en plaçant le reste des cartes face cachée ou face visible, comme indiqué dans le jeu de base.

### **Fin du Round**

Retournez les 6 Cartes Forecast dans la pile forecast.

---

## **CREDITS**

---

**Game Design:** Brett Sobol and Seth Van Orden **Illustration:** Jacqui Davis  
**Graphic Design and Illustration:** Ian O'Toole **Contributors, Playtesters and Honorable Mentions:** Tania and Grace Van Orden, Tessa Duncan, Stephanie Secrist, Jeff and Katie Butler, Shaun and Natasha Hartman, Paul Fiske, Ben and Betty Li, Parker and Jess Heiner, Topher and Ellen Sheckler, Mira and Ben Monroe, EPIC, and the BGG Community Playtesters.

The illustrations in *Stockpile: Continuing Corruption™* are a parody and are NOT licensed by the individuals caricatured on the cards.