

Carlo A. Rossi

Hab & Gut

Pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans • Durée de jeu : environ 45 minutes

But du jeu

Les joueurs représentent des investisseurs financiers, au début de la seconde révolution industrielle, qui tentent de gagner le plus d'argent possible par l'acquisition d'actions de 6 grandes Compagnies de matières premières, en misant sur l'augmentation de leur valeur et leur revente au meilleur moment (avant la baisse).

Le joueur possédant le plus d'argent après 2 manches est le gagnant. Néanmoins, les joueurs doivent aussi gagner de l'argent pour leurs propres clients ; un joueur ayant pris soin de son propre revenu et gagné le moins d'argent pour ses clients sera éliminé de la partie.

Préparation du premier tour

Placez le plateau de jeu représentant la Bourse au milieu de la table et les pions des Compagnies dans les cases de départ, c'est-à-dire dans la ligne 40. A côté du plateau, placez les billets de banque (classés par valeur) et les cartes d'actions (classées par type).

Chaque joueur prend un plateau individuel "conseils financiers" et le place devant lui, ainsi que de l'argent pour une valeur totale de 300. Prenez autant de supports de cartes en bois que les joueurs et placez-les entre les joueurs afin que chaque joueur puisse en disposer d'un à sa gauche et un à sa droite. Mélangez les cartes de cours des matières premières ; chaque joueur pioche 8 cartes et les place dans le support de cartes à sa gauche (il est suggéré de les trier par couleur).

Les supports de cartes doivent être placés de telle manière que les cartes soient visibles aux deux joueurs de chaque côté du support. Ainsi, chaque joueur sera en mesure de voir les cartes placées dans les supports à sa gauche et à sa droite.

Les cartes restantes sont mises de côté, elles ne seront pas utilisées dans cette première manche.

Enfin, décidez qui sera le premier joueur, il prendra le pion-chapeau de premier joueur.

Matériel

- 1 plateau de jeu représentant la Bourse pour suivre le cours des matières premières
- des billets de banque (valeurs de 5 à 500)
- 6 gros pions représentant les Compagnies des matières premières dans 6 couleurs différentes :
 - charbon = noir,
 - blé = jaune,
 - café = rouge,
 - caoutchouc = brun,
 - thé = vert,
 - sel = blanc
- 5 plateaux individuels pour les "conseils financiers"
- 54 cartes de cours des matières premières avec des valeurs positives (+2, +4, +6) et des valeurs négatives (-2, -4, -6)
- 60 actions des 6 Compagnies de matières premières (10 de chaque)
- 5 supports de cartes en bois
- 1 pion-chapeau noir de premier joueur



Le jeu

Le jeu se joue en 2 manches. Chaque manche est composée de 4 tours et chaque tour est composé de 2 phases :

- Phase de transactions (achat / vente)
- Phase de manipulation des marchés

Phase de transactions

Chaque joueur, à partir du premier et en suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, a les options suivantes :

- acheter ou vendre des actions des Compagnies (vous ne pouvez pas exécuter les deux actions),
- proposer une action de son choix en conseil financier.

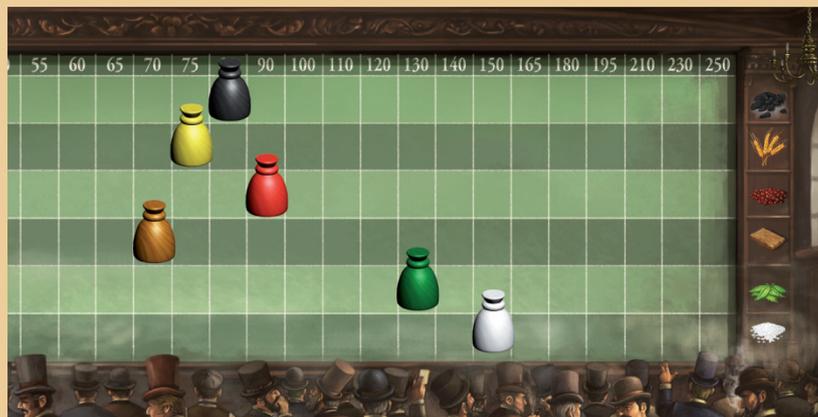
• Vente d'actions

Le joueur peut vendre de 1 à 3 cartes d'actions qu'il possède. Les cartes retournent dans leurs piles respectives et le joueur prend à la banque autant d'argent qu'indiqué par la valeur actuelle en Bourse (c'est-à-dire suivant la position du pion sur le plateau du cours de la Bourse).

• Achat d'actions

Le joueur peut acheter de 1 à 3 cartes d'actions, il les prend dans les piles et paye la valeur en cours à la banque. Les cartes achetées sont conservées face cachée devant le joueur.

Note : les joueurs ne peuvent pas acheter d'actions dont la valeur est de «0» à la Bourse.



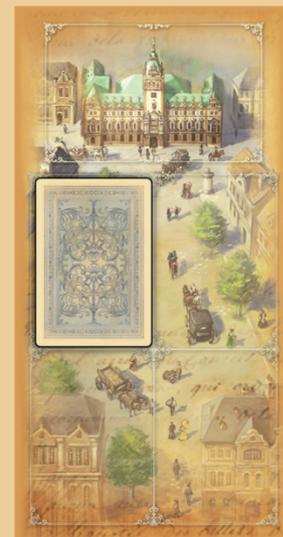
Exemple : C'est au tour d'Ivan de jouer, il achète une action "Charbon" au cours de 80 et deux actions "Caoutchouc" au cours de 70. Il donne $80+70+70 = 220$ à la banque. C'est maintenant à Mélanie de jouer. Elle vend deux de ses actions, une de "Sel" au cours de 150 et une de "Thé" au cours de 130. Elle prend $150+130 = 280$ à la banque. Brigitte décide de ne pas acheter ni de vendre à son tour.

• Conseils financiers

Au cours d'un tour, un joueur a la possibilité de placer, face cachée, une des cartes d'actions en sa possession sur un des 4 emplacements libres de son plateau individuel.

Important : les actions placées ainsi ne peuvent être vendues avant la fin de la manche et n'apporteront pas aux joueurs l'argent nécessaire pour remporter la victoire. Elles représentent les actions achetées pour leurs clients en tant que conseiller financier. A la fin du jeu, le joueur ayant gagné le moins d'argent pour ses clients sera automatiquement éliminé, quel que soit l'argent qu'il aura gagné pour son propre compte.

Exemple : Ivan utilise une de ses actions "Caoutchouc" pour ses conseils financiers. Mélanie a déjà 3 actions sur son plateau individuel et décide de ne rien y déposer ce tour. Brigitte n'a pas vendu ni acheté d'actions à son tour, mais dépose tout de même une des actions qu'elle a devant elle sur un emplacement. Elle voit que les autres joueurs ont déjà placé des actions et ne veut pas être en retard sur eux.



Phase de manipulation des marchés

Chaque joueur, à partir du premier et en suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre, doit choisir une carte de cours de matière première à jouer parmi celles d'un support de cartes (soit celui à sa gauche, soit celui à sa droite) et une carte de cours de matière première à "réduire" dans l'autre support. Choisir deux cartes dans le même support de cartes n'est pas autorisé.

- **Jouer une carte**

Le joueur révèle la carte choisie et déplace le pion de la Compagnie (vers l'avant si la carte a une valeur positive ou vers l'arrière si elle a une valeur négative) d'autant de cases que ce qui est indiqué sur la carte. Puis la carte est défaussée.

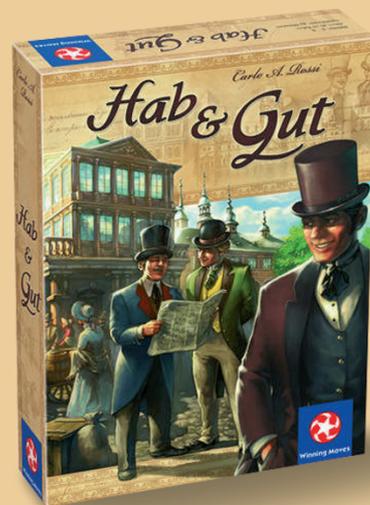
- **"Réduire" une carte**

Le joueur révèle la carte choisie et déplace le pion de la Compagnie d'un nombre de cases égal à la moitié de ce qui est indiqué sur la carte (en arrière ou en avant selon le signe de la carte).

Quand un joueur a joué une carte d'un support et "réduit" une carte de l'autre support, son tour se termine et le joueur à sa gauche commence le sien.

Note : si le pion de Compagnie devait dépasser une extrémité du plateau, il s'arrêtera sur la dernière case (valeur 250 ou 0) et ne pourra plus être déplacé.

Après la fin d'un tour complet, le pion-chapeau de premier joueur est passé au joueur à gauche et un nouveau tour commence.



Exemple : Ivan dispose de plusieurs actions "Caoutchouc" et souhaite donc faire monter le cours de l'action.

Il a remarqué que les autres joueurs possèdent des actions "Sel", son intérêt est donc d'entraver la progression du cours de cette action.

Ivan choisit de jouer la carte "Caoutchouc +4" du support de cartes à sa droite, puis déplace le pion brun de 4 cases vers la droite.

Ensuite, il choisit de "réduire" la carte "Sel +6" du support de cartes à sa gauche. Ivan sait que ce choix va permettre au cours de l'action de monter, mais comme la valeur de la carte est réduite de moitié, le pion blanc ne sera déplacé que de 3 cases vers la droite, au lieu de 6 si la carte est jouée par un adversaire.



Fin de la première manche et début de la deuxième

La manche se termine après que toutes les cartes dans les supports de cartes aient été jouées, puis tous les joueurs révèlent leurs actions de Compagnies présentes sur leur plateau individuel et vendent leurs actions en fonction de leur cotation en Bourse. Les cartes sont remises sur leurs piles respectives et l'argent gagné ainsi est placé dans la case supérieure du plateau du joueur.

Note : cet argent est gelé jusqu'à la fin du jeu et ne peut être utilisé pour acheter des actions ; mais cela permet aux joueurs d'évaluer à tout instant leur risque d'élimination.

L'ensemble des cartes de cours des matières premières est mélangé, chaque joueur pioche à nouveau 8 cartes et les dispose sur le support de cartes à sa gauche, comme dans la première manche. Tous les pions des Compagnies restent dans leur position actuelle sur le plateau de jeu. Ensuite, un nouveau tour commence (phases de transactions et de manipulation des marchés).

Fin du jeu et conditions de victoire

À la fin de la deuxième manche, tous les joueurs vendent leurs actions encore présentes sur leur plateau individuel et prennent l'argent en fonction de la valeur actuelle. Cet argent est ajouté à l'argent gagné à la fin de la première manche. Le joueur ayant le moins d'argent est automatiquement éliminé (en cas d'égalité, tous les joueurs sont éliminés).

Enfin, tous les joueurs encore en jeu vendent toutes les actions encore devant eux (même si le nombre de cartes est supérieur à 3) à la valeur en Bourse. Le joueur ayant le plus d'argent (sans tenir compte de l'argent gagné par la vente des actions des plateaux individuels) est le gagnant.

Traduction : JALABAKA

