

# Stock Ticker

## But du jeu

L'objectif du jeu est d'acheter et de vendre des actions, et être à la fin du jeu le joueur le plus riche.

Le gagnant est le joueur qui a accumulé, dans la limite de temps établie au début du jeu, le plus grand montant d'argent, établie à partir de la vente des actions à leurs valeurs finale et la somme d'argent qu'il a en main.

## Règle du jeu

De 2 à 8 Joueurs

## Matériel

Un plateau de côtes des actions qui sont : Gold (Or), Silver (Argent), Oil (Pétrole), Industrial (Industriel), Bonds et Grain.

Trois dés, qui contrôlent la baisse et la hausse de la valeur des actions et le montant des dividendes.

De l'argent de jeu des valeurs suivantes : \$25, \$50, \$100, \$500, \$1000 et \$5000.

Des certificats d'actions de 500, 1000, 2000 et 5000 actions pour chaque catégorie d'action.

Six pions

Un tableau des dividendes et des valeurs des actions.

## Préparation du jeu

Placé les pions sur le plateau de côte à la valeur initiale de \$1,00 (100).

Chaque joueur reçoit la somme de \$5 000 soit : 4 de \$25, 4 de \$50, 7 de 100\$, 2 de \$1000 et 1 de \$2000

Un des joueurs est désigné courtier qui va s'occuper de vendre et d'acheter les actions et de payer les dividendes. Les pions sur la table de côtes sont déplacés par le joueur qui a lancer les dés.

## Début du jeu

Au début du jeu chaque joueur peut acheter des actions d'une ou de plusieurs catégories de son choix au cours de \$1.

C'est le courtier qui lance les dés en premier et par la suite c'est au tour du joueur qui est à sa gauche et ainsi de suite. Après chaque lancer de dés, le joueur déplace, s'il y a lieu, le pion concerné sur le plateau des côtes de la valeur indiqué.

Exemple : Gold est à 100, les dés indique que Gold UP (monte) de 10, le pion de Gold est déplacer de 100 à 110. Si au prochain tour, les dés indique que Gold down de 20, le pion de Gold est déplacer de 110 à 90.

## **Dividendes**

Lorsque le dé indique un dividende (DIV) et que la valeur d'une action est à ce moment à 100 ou plus, un dividende est payé immédiatement par le courtier à chaque joueur qui possède cette action de la valeur indiquée par le dé.

Exemple :

Les dés indiquent que Gold a un dividende de 10, chaque joueur qui possède des actions de Gold reçoit \$100 pour chaque tranche de 1000 d'actions détenues.

**Aucune dividende n'est payée si la valeur des actions en dessous de \$1.00**

## **Achat et vente des actions**

Les joueurs ont le l'option de choisir entre 1, 2 ou 3 tours de jeu complet avant de pouvoir acheter ou de vendre des actions. Le nombre de tour est décidé avant le début de la partie.

L'achat et la vente d'actions ne peut se faire que lorsque c'est le tour du courtier à lancer les dés et ce fait avant que le courtier lance les dés.

Les actions sont vendues ou achetées à la valeurs indiqué par le tableau des côtes.

## **Doublement des actions**

Lorsque la valeur d'une catégorie d'action dépasse \$2.00, le ou les joueurs possédant cette catégorie d'action reçoivent le même nombre d'action qu'ils possèdent et la valeur de l'action est ramenée à \$1,00.

## **L'action atteint OFF THE MARKET**

Lorsque la valeur d'une catégorie d'action arrive à 0, tous les joueurs possèdent les actions de cette catégorie les perdent toutes et les remet immédiatement au courtier.

À ce moment les actions sont remises sur le marché à la valeur de \$1.00 et remises en vente.

## **Emprunt**

Aucun joueur ne peut emprunter de l'argent à un autre joueur.

Dans le cas où un joueur perd toutes ces actions et son argent, celui-ci peut emprunter seulement et seulement au courtier \$1000. Un joueur ne peut emprunter \$1000 seulement une seule fois au cours de la partie et doit payer un intérêt de \$500. Un joueur peut payer son emprunt plus les intérêts, dès qu'il le peut ou à la fin de la partie.