

Um jogo de Dirk Henn para 3 a 6 jogadores

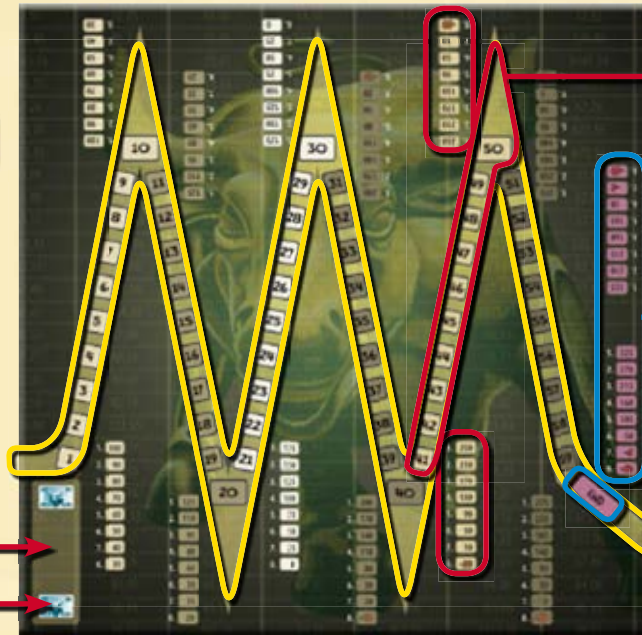
SPECULATION

Componentes do Jogo

- 1 tabuleiro de jogo

O tabuleiro de jogo tem dois lados.

O lado com a estrela é recomendado para jogadores experientes, pois é mais difícil obter dinheiro neste lado com as alterações dos preços das ações.



Segmento do trilho e preços das ações correspondentes.

Preços para as ações de empresas no espaço FINAL (END)

Trilho de movimento para placas de empresa

Espaço inicial para placas de empresas

Preço de ação para empresas no espaço inicial

- 54 cartas de mão - 6 conjuntos de 9 cartas



8 cartas de empresa por conjunto... e 1 "Bank Holiday" (Feriado do Banco)

- 40 ações - 8 conjuntos de 5

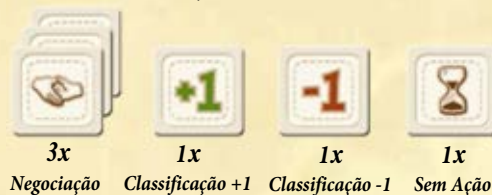


- 8 placas de empresa - com autocolantes de empresa



Antes do primeiro jogo, cola 1 autocolante em cada placa

- 6 fichas de ação e 1 saco



- 6 fichas de movimento e 1 saco



- Dinheiro (\$)



Objetivo do jogo

Os jogadores tentam aumentar a sua fortuna negociando ações, para o maior lucro possível.

No final, ganha o jogador que tiver tido habilidade suficiente (e sorte suficiente) para obter mais dinheiro.

Preparação

Coloca o tabuleiro de jogo no centro da mesa e as 8 placas de empresa no espaço inicial.

Dependendo do número de jogadores, coloca o seguinte número de ações ao lado do tabuleiro:

Jogadores	3	4	5	6
Ações por empresa	2	3	4	5

Coloca na caixa as restantes ações.

Coloca 1 ação de cada empresa no saco. Cada jogador tira uma ação do saco e coloca-a à sua frente com a face para cima. Devolve as restantes ações aos montes correspondentes, junto ao tabuleiro de jogo.

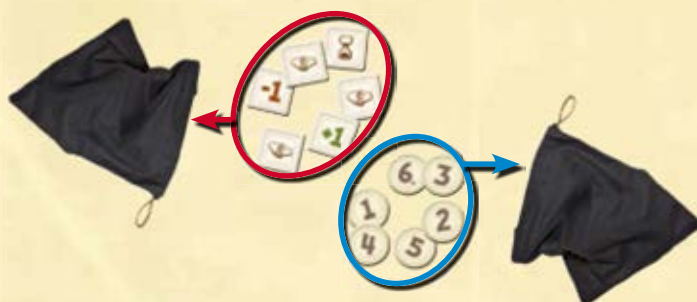
Organiza o dinheiro de acordo com o valor e coloca-o ao lado das ações. Compõem o banco, o dinheiro e as ações.

Coloca as fichas de ação num saco e as fichas de movimento noutra, depois, coloca os sacos ao lado do tabuleiro de jogo.

Dá a cada jogador \$20 e um conjunto de 9 cartas. Cada jogador baralha essas cartas, coloca-as num monte com a face para baixo à sua frente e, de seguida, tira as 2 cartas do topo, para formar a sua mão.

O jogador que mais recentemente comprou ações do mercado começa o jogo.

Nota: Para principiantes, recomendamos o uso do lado do tabuleiro que não tem estrela!



O Preço de uma Ação

Cada lista de preços de ações corresponde a um segmento do trilho específico.

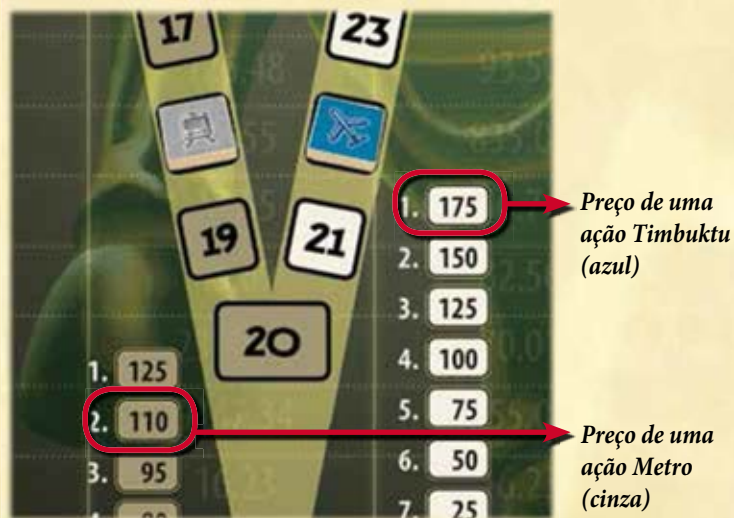
Para encontrar o preço de uma ação, vê a lista de preço correspondente ao segmento do trilho onde a placa dessa empresa se encontra.

A classificação da placa de empresa em relação às restantes placas dá-te o preço exato das suas ações.

Logo, para descobrir o preço de uma ação, determinas em primeiro lugar a classificação dessa placa - 1º, 2º, etc. - depois, olha para essa classificação na lista correspondente ao espaço onde a placa se encontra.

Se uma ação tiver valor negativo (marcado a vermelho), um jogador que compre a ação recebe do banco a quantia listada de dinheiro; se a vende, tem de pagar ao banco a quantia listada.

Qualquer placa de empresa no espaço inicial tem um valor de \$20.



Exemplo:

A placa de empresa para Metro (cinza) está no espaço #18, tendo apenas a placa de empresa Timbuktu à sua frente, no espaço #22. Logo, Timbuktu está em 1º enquanto Metro está em 2º. Como a placa de empresa Timbuktu está no segmento do trilho com o fundo branco, o preço de uma ação Timbuktu encontra-se na lista de preços com fundo branco. Da mesma forma, o preço de uma ação Metro encontra-se na lista de preços com fundo castanho, dado que a placa de Metro se encontra nesse segmento do trilho.

Sequência de jogo

Joga-se no sentido horário. O jogador inicial tira 1 ficha de cada saco e coloca-os com a face para cima na mesa, à sua frente. Este jogador é chamado de "jogador ativo".



- Em primeiro lugar, executa a ficha de ação para este turno.
- Depois, move as placas de empresa de acordo com as cartas reveladas pelos jogadores.

Exceção: No primeiro turno do jogo, o jogador ativo tem de colocar uma ficha "Trade" (Negociação) na mesa. Ele ainda tira aleatoriamente uma ficha de movimento do saco.

■ Executar a ação



Negociação

Cada jogador, no sentido horário, começando pelo jogador ativo, pode comprar uma ação ao banco e/ou vender uma ação ao banco.

Nota: Vender e comprar acontecem simultaneamente, logo podes usar os ganhos de uma venda para comprar uma ação.



Classificação +1

O jogador ativo tem de avançar 1 placa de empresa por 1 classificação. Isto é, ele escolhe uma qualquer placa de empresa e move-a para a frente, até ao primeiro espaço vazio à frente da placa que está classificada imediatamente a seguir à que está a ser movida. Se este espaço está ocupado por outra placa de empresa, coloca a placa que está a ser movida no próximo espaço livre à frente (*ver exemplo*).



Exemplo: Ani quer avançar Metro (cinzento) por 1 classificação. À sua frente ela encontra Alhambra (laranja) e imediatamente atrás Timbuktu (azul). Se o espaço #22 não estivesse ocupado, ela poderia colocar a placa de Metro lá, no entanto, nesta situação ela move a placa de Metro para o espaço #23.



Classificação -1

O jogador ativo tem de baixar 1 placa de empresa por 1 classificação. Isto é, ele escolhe uma qualquer placa e fá-la recuar no trilho, até ao primeiro espaço vazio atrás da placa classificada imediatamente abaixo da que está a ser movida. Se este espaço estiver ocupado por outra placa, coloca a placa que está a ser movida no primeiro espaço livre imediatamente atrás.

Nota: Se todas as placas estiverem no espaço inicial, ignora os blocos de ação Classificação +1 e -1, tratando-os como blocos Sem Ação. O jogador ativo não pode escolher a placa classificada em 1º para a ação Classificação +1 e não pode escolher a placa classificada em 8º para a ação Classificação -1.



Sem Ação

Não ocorre ação neste turno.

Move as placas de empresa

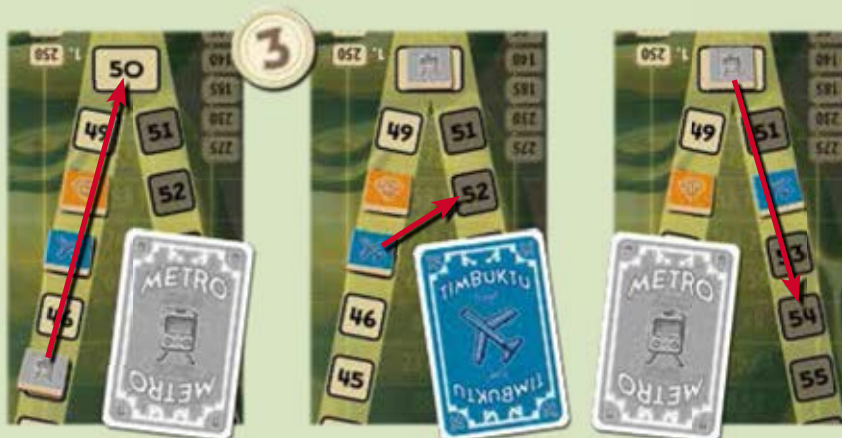
Para determinar quais as placas de empresa que se movem neste turno (se alguma), cada jogador escolhe 1 das 2 cartas na sua mão e coloca-a com a face para baixo na mesa. De seguida, todos os jogadores revelam as suas cartas e verificam se quaisquer cartas "Bank Holiday" foram jogadas.



Nenhuma carta Bank Holiday foi jogada:

Avança as placas de empresa de acordo com as cartas jogadas, começando com o jogador ativo e seguindo no sentido horário à volta da mesa. Move cada placa pelo número de espaços iguais à ficha de movimento tirada, ignorando espaços ocupados.

Se uma carta de empresa foi jogada várias vezes, a placa correspondente é movida essas tantas vezes.



Exemplo:

A ficha de movimento 3 foi tirado e as 3 cartas mostradas à esquerda foram jogadas. Começando da esquerda, a placa de Metro (cinza) move-se primeiro, avançando 3 espaços vazios, seguida da placa Timbuktu (azul) e finalmente, a placa Metro move-se novamente.



Pelo menos uma carta Bank Holiday foi jogada:

- **com 3 e 4 jogadores**, as placas de empresa não se movem neste turno.
- **com 5 e 6 jogadores**, se uma carta "Bank Holiday" foi jogada, a placa de empresa move-se metade do valor da ficha de movimento (arredondado para cima); se foram jogadas mais que uma carta Bank Holiday, as placas de empresa não se movem neste turno.

Cada jogador coloca a carta que jogou num monte de descarte pessoal e tira a carta do topo do seu baralho (se possível). Quando um jogador tiver jogado a sua nona carta (e, neste caso, não tiver escolha de qual carta jogar), ele baralha o monte de descarte e tira uma nova mão de 2 cartas.

Final de um turno

No final do seu turno, o jogador ativo devolve, aos respetivos sacos, todas as fichas de movimento e fichas de ação que estejam em cima da mesa, se tirou um bloco de ação "Trade" (Negociação); caso contrário, deixa essas fichas na mesa, fora de jogo para os turnos seguintes.

Nota: Isto dá aos jogadores mais oportunidades para negociar e mais oportunidades para alterar ações.

A seguir, o jogador ativo passa os dois sacos ao próximo jogador no sentido horário, que se torna o jogador ativo para o próximo turno.

Final do jogo

Quando uma placa de empresa alcança o espaço FINAL (END), isto é, o espaço #60, os jogadores terminam o turno e o jogo termina.

Se mais que uma placa alcançar o espaço END durante este turno, a sua classificação é igual à ordem pela qual alcançaram o espaço.

De seguida, cada jogador soma o dinheiro da mão e o valor atual de cada ação que possui.

O jogador mais rico vence o jogo.

Em caso de empate, os jogadores empatados partilham a vitória.