

« ACQUIRE »

PREPARATION DE LA PARTIE

Prendre une carte « Info » et **6.000 \$** (4 x 1.000 \$, 3 x 500 \$, 5 x 100 \$)

Piocher un pion et le placer sur le plateau de jeu. Le joueur **le plus proche de la case « 1A »** (par ordre de lettre, puis de chiffre) débute la partie.

Piocher 6 pions et les poser devant soi, hors de la vue des autres joueurs.

Décider si l'argent et les actions seront tenues cachés ou non durant la partie.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur exécute à son tour et dans l'ordre les **3 actions** suivantes :

1. **Placer un pion** sur le plateau de jeu.
2. **Acheter ou non des actions** d'une ou plusieurs firmes présentes sur le plateau de jeu (**3 maximum**).
ATTENTION : *Il y a 25 cartes « Actions » par firme.*
3. **Piocher un nouveau pion** pour compléter sa réserve.
ATTENTION : *Si un joueur possède des pions qu'il ne peut plus placer sur le plateau de jeu, il les montre aux autres joueurs et les remplace en piochant.*

CREATION D'UNE FIRME

Une firme est créée lorsque **2 pions** sont **adjacents** (horizontalement ou verticalement, pas en diagonale).

Lors de la création d'une firme, prendre l'un des **toits** disponibles dans la boîte et le poser sur l'un des 2 pions. Le joueur qui crée la firme reçoit gratuitement **une action** de cette firme.

Le nombre de **firmes** sur le plateau est limité à 7.

FUSION DE PLUSIEURS FIRMES

Il y a fusion lorsque **2 firmes ou plus** du plateau de jeu **sont reliées**, suite au placement d'un pion.

La plus grande firme absorbe la plus petite. En cas d'égalité, le joueur décide quelle firme absorbe l'autre. Le toit de la firme absorbée retourne sur le présentoir.

Les **premier et second actionnaires** de la **firme absorbée** reçoivent leurs **dividendes** (cf. carte).

Si un seul joueur possède des actions de la firme absorbée, il reçoit la somme des dividendes.

En cas d'**égalité de premiers actionnaires**, les deux dividendes sont additionnés, puis partagés.

En cas d'**égalité de seconds actionnaires**, les seconds dividendes sont partagés.

Un actionnaire de l'entreprise absorbée peut à son gré : **conserver des actions, revendre des actions** (au prix avant la fusion), **échanger 2 actions** contre 1 de la nouvelle entreprise créée.

ATTENTION : *une firme formée de plus de 10 pions est « protégée » et ne peut plus être absorbée.*

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur signale que :

Toutes les firmes sur le plateau de jeu sont formées de **plus de 10 pions**.

OU BIEN

Une firme est formée de **plus de 40 pions**.

Dans son intérêt, un joueur peut décider de **ne pas signaler la fin de la partie**. Le joueur qui signale que la partie est terminée achève tout de même son tour de jeu.

DECOMPTE FINAL

Dividendes des premier et second actionnaires.

Vente de toutes les actions des joueurs à leur prix actuel.

Le joueur le plus riche gagne la partie.

« ACQUIRE »

PREPARATION DE LA PARTIE

Prendre une carte « Info » et **6.000 \$** (4 x 1.000 \$, 3 x 500 \$, 5 x 100 \$)

Piocher un pion et le placer sur le plateau de jeu. Le joueur **le plus proche de la case « 1A »** (par ordre de lettre, puis de chiffre) débute la partie.

Piocher 6 pions et les poser devant soi, hors de la vue des autres joueurs.

Décider si l'argent et les actions seront tenues cachés ou non durant la partie.

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur exécute à son tour et dans l'ordre les **3 actions** suivantes :

1. **Placer un pion** sur le plateau de jeu.
2. **Acheter ou non des actions** d'une ou plusieurs firmes présentes sur le plateau de jeu (**3 maximum**).
ATTENTION : *Il y a 25 cartes « Actions » par firme.*
3. **Piocher un nouveau pion** pour compléter sa réserve.
ATTENTION : *Si un joueur possède des pions qu'il ne peut plus placer sur le plateau de jeu, il les montre aux autres joueurs et les remplace en piochant.*

CREATION D'UNE FIRME

Une firme est créée lorsque **2 pions** sont **adjacents** (horizontalement ou verticalement, pas en diagonale).

Lors de la création d'une firme, prendre l'un des **toits** disponibles dans la boîte et le poser sur l'un des 2 pions. Le joueur qui crée la firme reçoit gratuitement **une action** de cette firme.

Le nombre de **firmes** sur le plateau est limité à 7.

FUSION DE PLUSIEURS FIRMES

Il y a fusion lorsque **2 firmes ou plus** du plateau de jeu **sont reliées**, suite au placement d'un pion.

La plus grande firme absorbe la plus petite. En cas d'égalité, le joueur décide quelle firme absorbe l'autre. Le toit de la firme absorbée retourne sur le présentoir.

Les **premier et second actionnaires** de la **firme absorbée** reçoivent leurs **dividendes** (cf. carte).

Si un seul joueur possède des actions de la firme absorbée, il reçoit la somme des dividendes.

En cas d'**égalité de premiers actionnaires**, les deux dividendes sont additionnés, puis partagés.

En cas d'**égalité de seconds actionnaires**, les seconds dividendes sont partagés.

Un actionnaire de l'entreprise absorbée peut à son gré : **conserver des actions, revendre des actions** (au prix avant la fusion), **échanger 2 actions** contre 1 de la nouvelle entreprise créée.

ATTENTION : *une firme formée de plus de 10 pions est « protégée » et ne peut plus être absorbée.*

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur signale que :

Toutes les firmes sur le plateau de jeu sont formées de **plus de 10 pions**.

OU BIEN

Une firme est formée de **plus de 40 pions**.

Dans son intérêt, un joueur peut décider de **ne pas signaler la fin de la partie**. Le joueur qui signale que la partie est terminée achève tout de même son tour de jeu.

DECOMPTE FINAL

Dividendes des premier et second actionnaires.

Vente de toutes les actions des joueurs à leur prix actuel.

Le joueur le plus riche gagne la partie.