

DIVIDENDS

Le jeu boursier des gains et profits

REGLES DETAILLEES

Faites fortune sur un marché de la Bourse changeant en achetant des actions pour récolter des dividendes ou en en vendant pour réaliser des profits (gain en capital). Dans ce jeu, la clef de la réussite réside dans la capacité du joueur à faire le plus d'argent possible lors de chaque achat d'action (en optimisant le taux de rendement du capital investi) tout en tenant compte des effets de l'offre et de la demande sur le prix des actions (économie du marché). Alors qu'être le premier à jouer confère un énorme avantage, exercer l'influence de l'actionnaire majoritaire sur les paiements de dividendes peut-être donner au joueur un avantage supplémentaire vers la victoire financière !

INTRODUCTION

Le jeu se déroule en 5 années de jeu. Chaque année de jeu est divisée en 5 étapes- (1) Jet du dé, (2) Enchères pour l'ordre du tour de jeu, (3) Exécution des actions du joueur, (4) Perception des dividendes et des cartes influence et (5) Exécution de la tuile événement. Le vainqueur est le joueur ayant le plus d'argent à la fin du jeu.

"Dividends" convient pour 2 à 12 joueurs – un nombre de joueurs plus élevé permet d'accroître la compétition et l'intérêt du jeu. Les joueurs de moins de 12 ans devront être aidés par un adulte. Une partie dure de 30 à 90 minutes selon le nombre de joueurs.

Age, nombre de joueurs et durée

CONTENU

- o 1 exemplaire des règles en couleur
- o 1 aide en couleur pour une mise en place rapide/résumé des règles (2 pages)
- o 1 plateau de jeu
- o 1 tableau du marché boursier
- o 3 dés (à 6 faces)
 - 1 dé noir: 1 ↑, 1 ↑, 2 ↑, 2 ↑, 3 ↑, 3 ↑
 - 1 dé blanc: 1 ↓, 1 ↓, 2 ↓, 2 ↓, 3 ↓, 3 ↓
 - 1 dé gris: 1 ↑, 1 ↓, 2 ↑, 2 ↓, 3 ↑, 3 ↓
- o 5 fiches indicateur de dividende
- o 1 jeton de jeu
- o Argent de jeu (Total 139,200 \$)
 - 50 \$x24, 100 \$x60, 500 \$x24, 1000 \$x60, 5000 \$x12

Tableau du marché boursier

Dés

Fiche indicateur de dividende

Jeton de jeu

Argent de jeu

o 12 Jetons d'ordre de tour de jeu	Jeton d'ordre de tour de jeu
o 24 Cartes influence	
- Compagnie particulière : 1 ↑ x 2 cartes 1 ↓ x 2 cartes	Carte influence
- « Any company » (« Toute compagnie »): 1 ↑ x 2 cartes 1 ↓ x 2 cartes	
o 4 Tuiles évènement	Tuile évènement
- 1 Tuile "Force Sell" (vente forcée)	
- 1 Tuile "Buy In" (achat)	
- 1 Tuile "Placement Offer" (offre de placement)	
- 1 Tuile "Technical Correction" (correction technique)	
o 50 Certificats d'action	
- 10 certificats d'action "Cedarpines Sawmills" (Rouge)	Certificat d'action
- 10 certificats d'action "Global Mobile Telecoms" (Orange)	
- 10 certificats d'action "Desert Oil Industries" (Vert)	
- 10 certificats d'action "Trans-Pacific Shipping Co." (Bleu)	
- 10 certificats d'action "Big Boulder Construction" (Pourpre)	
o 5 tuiles actionnaire majoritaire – une pour chaque compagnie	Tuile actionnaire majoritaire
o 5 Marqueurs- "Placement Offer" sur une face et "Technical Correction" sur l'autre face	Marqueur Placement Offer/ Technical Correction

Mise en place

Prenez un nombre de jetons d'ordre de tour de jeu égal au nombre de joueurs

Mise en place des jetons d'ordre de tour de jeu

Exemple:

S'il y a quatre joueurs, prenez les jetons d'ordre de tour de jeu 1, 2, 3 et 4.

Comme argent de départ, chaque joueurs reçoit 4.000 \$ dans les coupures suivantes :

Distribution de l'agent de départ

1,000 \$ x 3 500 \$ x 1 100 \$ x 4 50 \$ x 2

Les joueurs doivent conserver leur argent caché.

Mélangez les cartes influence et distribuez-en deux à chaque joueur, posez les cartes restantes (s'il y en a) face cachée sur l'emplacement "draw pile" (pioche) sur le plateau de jeu. Les joueurs ne peuvent pas révéler leurs cartes influence aux autres joueurs.

Distribution des cartes influence

Mélangez les cartes évènement et placez-les face cachée dans la boîte de jeu.

Mise en place des cartes évènement

Sur le tableau du marché boursier, placez les fiches indicateur de dividende sur la position \$ 200 pour chaque compagnie :

Mise en place des fiches indicateur de dividende



A 4 joueurs et plus, insérez la tuile actionnaire majoritaire de chaque compagnie dans le tableau du marché boursier (comme indiqué ci-dessus). En suite pour chaque colonne, insérez les certificats d'action correspondants dans chacune des fentes.

Mise en place du tableau du marché boursier

REMARQUE : MISE EN PLACE POUR DEUX JOUEURS

Dans une partie à deux joueurs, seules 3 compagnies sont en jeu. Deux compagnies sont retirées du jeu ainsi que leurs certificats d'action, cartes influence, tuile d'actionnaire majoritaire et fiche indicateur de dividende.

Mise en place pour deux joueurs

REMARQUE : MISE EN PLACE POUR TROIS JOUEURS

Dans une partie à trois joueurs, seules 4 compagnies sont en jeu. Une compagnie est retirée du jeu ainsi que ses certificats d'action, cartes influence, tuile d'actionnaire majoritaire et fiche indicateur de dividende.

Mise en place pour trois joueurs

Posez le jeton de jeu sur la première étape (jet de dés) de l'année 1 sur le plateau de jeu.

Mise en place du jeton de jeu

ETAPE 1 : JET DU DE

Un joueur est choisi pour jeter le dé. Pour chaque compagnie, ce joueur jette le dé noir, blanc ou gris selon que la fiche indicateur de dividende de cette compagnie se trouve dans la zone noire, blanche ou grise. Après avoir jeté le dé approprié, le joueur déplace la fiche indicateur de dividende de la compagnie vers le haut ou vers le bas d'un nombre d'emplacement égal à celui indiqué par le dé.

Jet du dé

Déplacement de la fiche indicateur de dividende

Exemple:

La fiche indicateur de dividende de la « Desert Oil Industries » (compagnie verte) est actuellement à \$ 200, et est donc située en zone grise. Jean jette le dé gris et fait un '3 ↑'. Il déplace la fiche indicateur de dividende de la « Desert Oil Industries » de 3 crans vers le haut, soit de \$ 200 à \$ 350. Ensuite, la fiche indicateur de dividende de la « Trans-Pacific Shipping Co. » (compagnie bleue) étant à \$ 400, soit en zone blanche, Jean jette le dé blanc et obtient un '2 ↓'. Il déplace la fiche indicateur de dividende de la « Trans-Pacific Shipping Co. » de 2 crans vers le bas, soit de \$ 400 à \$ 300.



Après que tous les jets de dé ont été effectués, le jeton de jeu est posé sur l'étape suivante sur le plateau de jeu, soit celle de l'enchère pour l'ordre du tour de jeu.

ETAPE 2: ENCHERES

Si un joueur possède moins de 50 \$ en argent liquide, il doit vendre à la banque le certificat d'action le moins cher qu'il possède pour avoir suffisamment d'argent pour pouvoir participer à l'enchère. L'enchère pour déterminer l'ordre du tour de jeu se déroule comme suit :

Enchères pour l'ordre du tour de jeu

1. Rassemblez tous les jetons d'ordre de tour de jeu et empilez-les dans l'ordre croissant des numéros, le plus petit étant placé au sommet de la pile. Par exemple, dans une partie à trois joueurs, le jeton Player 1 est posé juste au-dessus de la pile et le jeton Player 3 au bas de celle-ci.
2. Le jeton situé au-dessus de la pile est mis aux enchères. La première enchère doit être d'au minimum 50 \$. N'importe quel joueur peut enchérir avec ce montant minimum.
3. Tous les joueurs peuvent enchérir et surenchérir n'importe quand et aussi souvent qu'ils le souhaitent. Un joueur dont l'enchère a été dépassée peut surenchérir. Le joueur qui remporte l'enchère paye le montant de son enchère à la banque, prend le jeton mis aux enchères

et ne participe plus à l'enchère en cours.

4. Le jeton suivant dans la pile est mis aux enchères.

Remarque:

- Au cas où aucun des joueurs participant encore aux enchères n'émet l'enchère d'ouverture de 50 \$, les jetons d'ordre de tour de jeu restants sont mélangés et distribués au hasard à ces joueurs. Chacun de ces joueurs doit payer le montant minimum de 50 \$ à la banque.
- Les joueurs ne peuvent pas enchérir pour un montant qu'ils ne possèdent pas en argent liquide.

Une fois que tous les joueurs ont acheté leur jeton d'ordre de tour de jeu, le jeton de jeu est posé sur l'étape suivante sur le plateau de jeu, soit celle d'exécution des actions des joueurs.

ETAPE 3 : ACTION DES JOUEURS

Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur réalise toutes ses actions. Les actions offertes à chaque joueur sont les suivantes :

1. Achat/vente de certificat(s) d'action - facultatif
2. Jouer une ou plusieurs cartes influence - facultatif
3. Défausse d'une ou plusieurs cartes influence non utilisées - obligatoire

Achat de certificat(s) d'action (facultatif)

Le prix d'un certificat d'action est indiqué juste à côté de son emplacement sur le tableau du marché boursier. Pour acheter un certificat d'action, le joueur paye son prix à la banque. Un joueur peut acheter autant de certificats d'action qu'il souhaite tant qu'il dispose de l'argent pour le faire.

Action – achat de certificat d'action



Achat d'un certificat d'action et paiement de 1.600 \$ à la banque.



Après avoir acheté les certificats d'action, le joueur dont c'est le tour vérifie s'il ne détient pas la majorité des certificats d'action d'une compagnie. Si c'est le cas, il est l'actionnaire majoritaire de celle-ci et prend la tuile actionnaire majoritaire. Par la suite, pour qu'un autre joueur puisse s'emparer de cette tuile actionnaire majoritaire, il devra détenir un nombre supérieur de certificats d'action.

Acquisition de la tuile actionnaire majoritaire

Vente de certificats d'action (facultatif)

Pour vendre une action, le joueur replace le certificat d'action dans l'emplacement vide le plus élevé de la colonne de la compagnie sur le tableau boursier et reçoit (de la banque) le montant d'argent correspondant au prix

Action – vente de certificats d'action

indiqué à côté de cet emplacement. Un joueur peut vendre autant de certificats d'action qu'il souhaite.



Remise du certificat d'action et perception de 1.800 \$ de la banque

Après avoir vendu des certificats d'action d'une compagnie de laquelle il est l'actionnaire majoritaire, le joueur dont c'est le tour doit vérifier s'il détient toujours la majorité des certificats d'action de cette compagnie :

Perte de la tuile actionnaire majoritaire

- Si un autre joueur détient plus d'actions que le joueur dont c'est le tour, il reçoit immédiatement la tuile actionnaire majoritaire.
- Si plusieurs joueurs détiennent à égalité la majorité des actions, aucun d'entre eux ne reçoit la tuile actionnaire majoritaire – celle-ci est remise sur le tableau du marché boursier.
- Si le joueur dont c'est le tour détient à égalité avec un ou plusieurs autres joueurs la majorité des actions, la tuile actionnaire majoritaire n'est pas transférée.

Tous les certificats d'action et toutes les tuiles actionnaire majoritaire détenus par les joueurs doivent être posés devant eux.

Pose des certificats d'action et des tuiles actionnaire majoritaire

Jouer les cartes influence (facultatif)

Après l'achat et la vente de certificats d'action, le joueur dont c'est le tour peut jouer des cartes influence. Les cartes influence peuvent avoir pour effet de faire monter ou descendre la fiche indicateur de dividende de la compagnie visée, et ceci en fonction de ce qu'indique la carte. Durant son tour, un joueur peut jouer autant de cartes influence de sa main qu'il souhaite. Les cartes influence jouées sont défaussées face visible sur l'emplacement « discard pile » sur le plateau de jeu.

Action – jouer les cartes influence

Le joueur dont c'est le tour peut aussi choisir de ne pas jouer les cartes influence qu'il détient.

Ne pas jouer de carte influence

Défausse des cartes influence non utilisées (obligatoire)

A la fin du tour du joueur actif, toutes les cartes influence non jouées qu'il possède en mains doivent être rendues et placées face cachée (sans être révélées) sous la pioche des cartes influence.

Action – défausse des cartes influence non utilisées

Après que le dernier joueur a réalisé son ou ses actions, le jeton de jeu est posé sur l'étape suivante sur le plateau de jeu, soit celle de perception des dividendes et des cartes influence.

ETAPE 4 : PAYEMENT

Dans l'ordre du tour de jeu, tous les joueurs détenant des certificats d'action reçoivent les dividendes des actions qu'ils détiennent.

Perception des dividendes

Exemple :

En supposant que la fiche indicateur de dividende de la « Cedarpines Sawmills » (compagnie rouge) soit sur la position \$ 200. Jean qui possède 4 certificats d'action de la « Cedarpines Sawmills » reçoit 4 x 200 \$ (soit 800 \$). Marie qui possède 3 certificats d'action de la « Cedarpines Sawmills » reçoit elle 3 x 200 \$ (soit 600 \$).



Après le paiement des dividendes, chaque joueur vérifie s'il détient des tuiles actionnaire majoritaire. Si c'est le cas, il pioche une carte influence pour chaque certificat d'action de compagnie dont il est l'actionnaire majoritaire.

Perception des cartes influence

Exemple 1 :

Sam détient la tuile actionnaire majoritaire de la « Trans-Pacific Shipping Co. » pour les 3 certificats d'action de cette compagnie qu'il détient. Ainsi, il peut piocher 3 cartes influence.

Exemple 2 :

Pierre détient 4 certificats d'action de la « Global Mobile Telecoms » et 1 certificat d'action de la « Big Boulder Construction ». En tant qu'actionnaire majoritaire de la « Global Mobile Telecoms », Pierre pioche 4 cartes influence pour les 4 certificats d'action qu'il détient. Pierre n'est pas l'actionnaire majoritaire de la « Big Boulder Construction » et ne reçoit dès lors pas de carte influence pour les 3 certificats d'actions de cette compagnie qu'il détient.

Quand la pioche des cartes influence est épuisée, les cartes influence défaussées sont mélangées et forme une nouvelle pioche (face cachée).

Reconstitution de la pioche des cartes influence

Après que tous les actionnaires majoritaires ont reçu leurs cartes influence, le jeton de jeu est posé sur l'étape suivante sur le plateau de jeu, soit celle d'exécution des tuiles événement.

ETAPE 5 : TUILE EVENEMENT

Un joueur pioche une tuile événement au hasard dans la boîte de jeu. L'action indiquée est appliquée à tous les joueurs dans l'ordre du tour de jeu.

Pioche d'une tuile événement

Tuile événement - "Force Sell" (vente forcée)



Chaque joueur :

Action la plus chère

Si la tuile événement indique « Force sell », dans l'ordre du tour, chaque joueur vérifie ses certificats d'action pour identifier celui qui est le plus cher en fonction du prix indiqué à côté de l'emplacement vide le plus élevé de chaque colonne sur le tableau boursier. Il doit vendre à la banque ce certificat d'action le plus cher au prix indiqué. Si le joueur possède plus d'un certificat d'action ayant la même valeur la plus élevée, il peut choisir celui qu'il souhaite vendre.

Tuile événement –
« Force Sell »

Effet d'une « vente forcée » sur la tuile actionnaire majoritaire :

- Si, en vendant le certificat d'action, le joueur actif n'est plus l'actionnaire majoritaire de la compagnie (c'est-à-dire qu'un autre joueur possède plus de certificats d'action de cette compagnie que lui), il doit immédiatement donner la tuile au nouvel actionnaire majoritaire.
- Si, en vendant le certificat d'action, l'actionnaire majoritaire est à égalité avec un ou plusieurs autres joueurs pour la majorité des actions, la tuile actionnaire majoritaire n'est pas transférée.
- Si, en vendant le certificat d'action, le joueur dont c'est le tour n'est plus l'actionnaire majoritaire mais que deux ou plus de deux autres joueurs détiennent à égalité la majorité des actions, la tuile actionnaire majoritaire est remise immédiatement sur le tableau du marché boursier.

Effet d'une
« vente forcée »
sur la tuile
actionnaire
majoritaire

Tuile événement – « Buy in » (achat)



Action la moins chère

Si la tuile événement indique « Buy in », dans l'ordre du tour, chaque joueur qui dispose de suffisamment d'argent liquide doit acheter le certificat d'action le moins cher disponible sur le marché boursier au moment de l'achat. Si plusieurs certificats d'action sont les moins chers, le joueur peut choisir celui qu'il achète parmi ceux-ci. Les joueurs qui ne disposent pas de suffisamment d'argent liquide sont dispensés d'acheter un certificat d'action.

Tuile événement –
« Buy in »

Exemple :

Les trois certificats d'action les moins chers sont ceux de la « Desert Oil Industries » à 1.000 \$, de la « Big Boulder Construction » à 1.200 \$ et de la « Global Mobile Telecoms » à 1.400 \$. Tous les joueurs disposent de suffisamment d'argent pour participer à l'événement « Buy in ». Jean, en tant que premier joueur, doit acheter le certificat d'action de la « Desert Oil Industries » pour 1.000 \$. En conséquence, le prix de la « Desert Oil Industries » augmente à 1.200 \$. Marie, en tant que second joueur, peut choisir d'acheter le certificat d'action de la « Big Boulder Construction » ou celui de la « Desert Oil Industries » au prix de 1.200 \$. Si Marie choisit le certificat d'action de la « Big Boulder Construction », Pierre, le troisième joueur, doit acheter le certificat d'action de la « Desert Oil Industries » au prix de 1.200 \$.

Effet de l'achat sur la tuile actionnaire majoritaire :

- Si, en achetant le certificat d'action, le joueur dont c'est le tour devient le seul qui possède le plus de certificats d'action d'une compagnie, il devient l'actionnaire majoritaire et reçoit immédiatement la tuile actionnaire majoritaire.
- Si, en achetant le certificat d'action, le joueur dont c'est le tour possède le même nombre de certificats d'action que l'actuel actionnaire majoritaire, la tuile actionnaire majoritaire n'est pas transférée.

Effet de l'achat sur la tuile actionnaire majoritaire

Tuile événement - "Placement Offer" (offre de placement)



Le plus de certificats non vendus

Si la tuile événement indique « Placement Offer », les joueurs vérifient le tableau du marché boursier pour voir quelle compagnie possède le plus grand nombre de certificats d'action non vendus. Un marqueur "Placement Offer" est posé sur cette compagnie pour indiquer qu'elle est sous le régime de l'offre de placement pour la durée de cet événement. Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur possédant suffisamment d'argent liquide peut acheter un certificat d'action de la compagnie affectée en payant la moitié de son prix actuel. Les joueurs n'ayant pas suffisamment d'argent liquide ne participent pas à l'événement « Placement Offer ».

Tuile événement – « Placement Offer »

Exemple :

La « Desert Oil Industries » possède le plus grand nombre de certificats d'action non vendus. Ainsi, un marqueur « Placement Offer » est posé sur cette compagnie sur le tableau du marché boursier. Dans l'ordre du tour de jeu, le premier joueur achète un certificat d'action de la « Desert Oil Industries » qui est le moins cher pour 600 \$ (dont le prix est de 1.200 \$). Le joueur 2 achète le second certificat d'action de la « Desert Oil Industries » pour 700 \$ (dont le prix est maintenant de 1.400 \$) et ainsi de suite jusqu'au dernier joueur.

REMARQUE :

Si plusieurs compagnies ont, à égalité, le plus grand nombre de certificats d'action non vendus, le marqueur « Placement Offer » est posé sur chacune d'elles pour indiquer qu'elles seront toutes sous le régime de cet événement. Les joueurs qui participent à cet événement ont le choix de choisir un certificat

d'action d'une de ces compagnies pour l'acheter à la moitié de son prix normal.

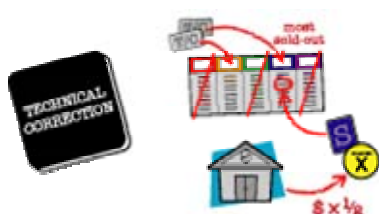
Effet de l'offre de placement sur la tuile actionnaire majoritaire:

- Si, en achetant le certificat d'action, le joueur dont c'est le tour devient le seul qui possède le plus de certificats d'action d'une compagnie, il devient l'actionnaire majoritaire et reçoit immédiatement la tuile actionnaire majoritaire.
- Si, en achetant le certificat d'action, le joueur dont c'est le tour possède le même nombre de certificats d'action que l'actuel actionnaire majoritaire, la tuile actionnaire majoritaire n'est pas transférée.

Effet de l'offre de placement sur la tuile actionnaire majoritaire

A la fin de cet événement, le marqueur « Placement Offer » est retiré.

Tuile événement- "Technical Correction" (correction technique)



Le plus de certificats vendus

Si la tuile événement indique « Technical Correction », les joueurs vérifient le tableau du marché boursier pour voir quelle compagnie présente le plus grand nombre de certificats d'action vendus (détenus par les joueurs). Un marqueur "Technical Correction" est posé sur cette compagnie pour indiquer qu'elle est sous le régime de correction technique pour la durée de cet événement. Dans l'ordre du tour de jeu, chacun des joueurs concernés doit vendre à la banque un certificat d'action de la compagnie affectée pour la moitié de son prix actuel.

Tuile événement –
« Technical
Correction »

REMARQUE : Si plusieurs compagnies ont, à égalité, le plus grand nombre de certificats d'action vendus, le marqueur « Technical Correction » est posé sur chacune d'elles pour indiquer qu'elles seront toutes sous le régime de cet événement. Les joueurs concernés ont le choix de choisir un certificat d'action d'une de ces compagnies pour le vendre à la moitié de son prix normal.

Exemple:

Sur le tableau du marché boursier, les compagnies « Trans-pacific Shipping Co. » et « Global Mobile Telecoms » ont, à égalité, le plus grand nombre de certificats d'action vendus. Les marqueurs « Technical Correction » sont sur chacune de ces compagnies. Le joueur 1 possède un certificat d'action de la « Trans-pacific Shipping Co. » et un de la « Global Mobile Telecoms ». Le joueur 1 décide de vendre son certificat d'action de la « Trans-pacific Shipping Co. » (à la moitié de son prix) et de conserver son certificat d'action de la « Global Mobile Telecoms ». Le joueur 2 ne possède qu'un certificat d'action de la « Global Mobile Telecoms » de sorte qu'il est obligé de le vendre à la moitié de son prix. Le joueur 3 ne possède ni certificat d'action de la « Trans-pacific Shipping Co. », ni de la « Global Mobile Telecoms », de sorte qu'il n'est pas concerné par l'événement.

Effet d'une « correction technique » sur la tuile actionnaire majoritaire :

- Si, en vendant le certificat d'action, le joueur actif n'est plus l'actionnaire majoritaire de la compagnie (c'est-à-dire qu'un autre joueur possède plus de certificats d'action de cette compagnie que lui), il doit immédiatement donner la tuile au nouvel actionnaire majoritaire.
- Si, en vendant le certificat d'action, l'actionnaire majoritaire est à égalité avec un ou plusieurs autres joueurs pour la majorité des actions, la tuile actionnaire majoritaire n'est pas transférée.
- Si, en vendant le certificat d'action, le joueur dont c'est le tour n'est plus l'actionnaire majoritaire mais que deux ou plus de deux autres joueurs détiennent à égalité la majorité des actions, la tuile actionnaire majoritaire est remise immédiatement sur le tableau du marché boursier.

Effet de la correction technique sur la tuile actionnaire majoritaire

A la fin de cet événement, le marqueur « Technical Correction » est retiré.

Après que les actions prévues par la tuile événement ont été réalisées, cette tuile événement est mélangée avec les autres tuiles événement et remise dans la boîte pour pouvoir être éventuellement réutilisée lors des années de jeu suivantes. Le jeton de jeu est posé sur l'emplacement d'année suivant sur le plateau de jeu et le jeu se poursuit en commençant par l'étape 1 de la nouvelle année.

Réutilisation de la tuile événement

FIN DU JEU

A la fin du jeu, les actions suivantes sont réalisées :

1. Jouer des cartes influence – Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur peut choisir de jouer une ou toutes les cartes qu'il a reçues durant l'année 5.
2. Perception des dividendes finaux – Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur reçoit un dividende final pour chaque certificat d'action qu'il possède.
3. Conversion en argent liquide de tous les certificats d'action des joueurs – Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur vend à la banque 1 certificat d'action de son choix et reçoit l'argent correspondant à l'emplacement dans lequel ce certificat est remplacé. En continuant dans l'ordre du tour, ce processus est répété jusqu'à ce que tous les certificats d'action détenus par les joueurs aient été revendus à la banque.

Fin du jeu – Jeu des cartes influence

Fin du jeu – Perception des dividendes finaux

Fin du jeu – Conversion en argent liquide des certificats d'action

Les tuiles actionnaire majoritaire ne sont pas converties en argent liquide à la fin du jeu.

Tuile actionnaire majoritaire à la fin du jeu

VICTOIRE

Après que les actions de fin de jeu ont été réalisées, le joueur possédant le plus d'argent liquide gagne la partie. Une victoire à égalité est possible.

Victoire

Edité par Fun Factory Games

Game design et développement: Nikki Lim
Design graphique et lay-out: Evelyn Brunner
Traduction allemande des règles : Joachim Peters

Nous vous remercions pour l'intérêt que vous portez à nos jeux.
Merci de nous envoyer vos commentaires, suggestions et questions à:
enquiries@funfactorygames.biz

ou visitez notre site:
www.funfactorygames.biz

© 2005 Fun Factory Games. DIVIDENDS™ is a trademark of Fun Factory Games.

All rights reserved. Made in China.

Traduction

Frédéric Frenay

Mise en page

LudiGaume
<http://www.ludigaume.net>