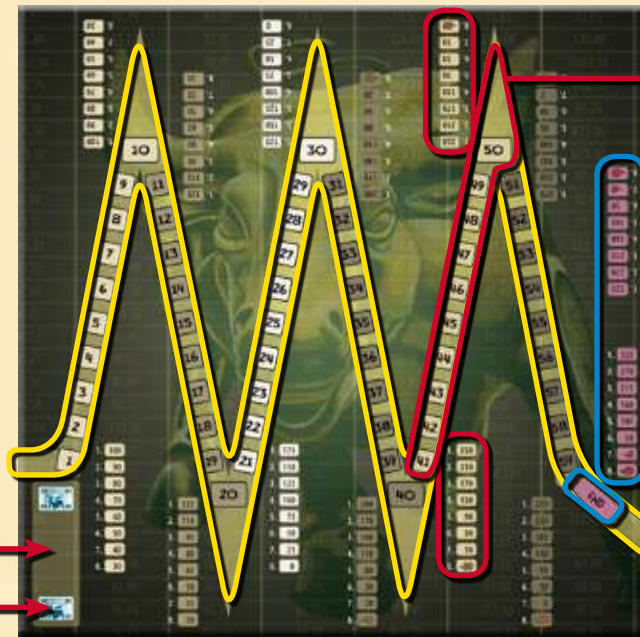


# SPECULATION

## Accessoires

- 1 plateau de jeu

Le plateau de jeu est recto verso.  
Du côté où figure une étoile, il est plus difficile de gagner de l'argent (le prix des actions change).  
Ce côté est réservé aux joueurs expérimentés. ★



Segment de piste et liste de prix d'actions correspondante

Prix des actions des sociétés dans la case END

Case de départ des pions de société

Prix de l'action pour les sociétés sur la case DÉPART

Piste des pions de sociétés

- 54 cartes – 6 paquets de 9 cartes



1 carte pour chacune des 8 sociétés et 1 carte „Vacances de la banque“

- 40 actions – 5 pour chacune des 8 sociétés



- 8 pions de société – avec leurs autocollants de société



Avant la première partie, collez 1 autocollant de société sur chaque pion !

- 6 tuiles d'action & 1 sac



3x Échange 1x Rang +1 1x Rang -1 1x Pas d'action

- 6 tuiles de mouvement & 1 sac



- Billets (\$)



16x 12x 21x 16x 37x 8x

## But du jeu

Au cours de la partie, les joueurs essaient d'accroître leur fortune en échangeant des actions pour en retirer le meilleur profit.

Le joueur qui a fait preuve d'assez d'habileté et de chance pour cumuler le plus d'argent en fin de partie est déclaré vainqueur.

## La préparation

Placez le plateau de jeu au centre de la table et les 8 pions de société sur la case Départ.

Posez à côté du plateau un nombre d'actions assorties correspondant au nombre de joueurs :

| Joueurs             | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---------------------|---|---|---|---|
| Actions par société | 2 | 3 | 4 | 5 |


Les autres actions ne servent pas et sont mises de côté dans la boîte. Mettez ensuite 1 action de chaque société dans un sac. Chaque joueur en tire une et la pose en évidence devant lui.

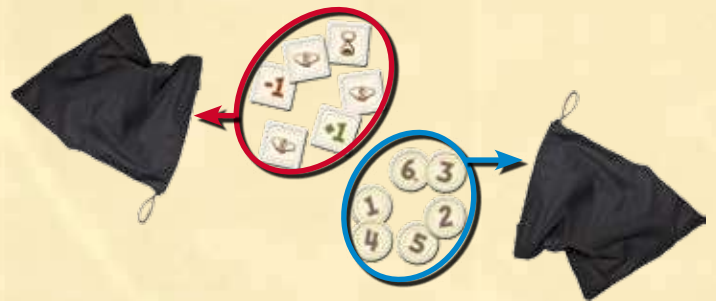
Sortez les autres actions du sac et placez-les sur les piles correspondantes à côté du plateau. Les billets sont triés par valeurs et placés à côté des actions. L'ensemble des billets et des actions constitue la banque.

Mettez les tuiles d'action dans un sac et les tuiles de mouvement dans l'autre, et posez les deux sacs à portée de main près du plateau.

Chaque joueur reçoit \$20 et un paquet de cartes qu'il mélange et pose face cachée devant lui. Il prend les 2 premières dans sa main.

Le dernier joueur à avoir acheté des actions commence la partie.

Note : nous recommandons aux débutants d'utiliser  le côté sans étoile !



## Prix d'une action

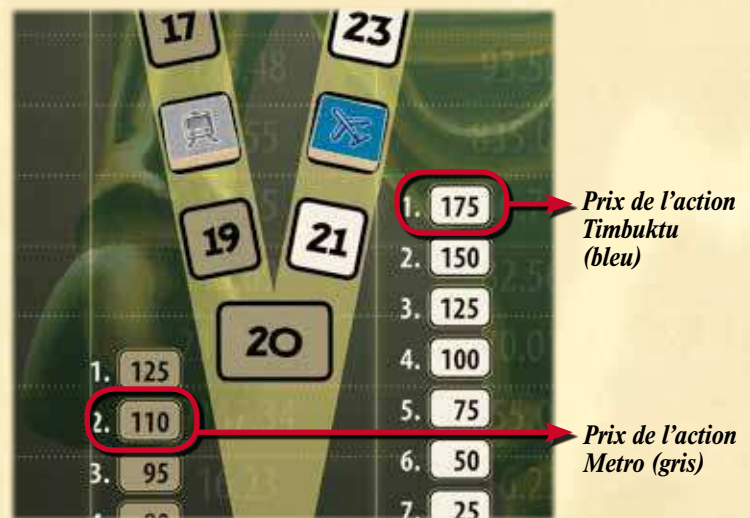
Chaque liste de prix d'actions correspond à un segment de la piste.

Pour trouver le prix d'une action, consultez la liste de prix figurant à côté du segment de piste où se trouve le pion de société correspondant.

Le prix exact d'une action dépend de sa position relative sur la piste. Il vous suffit donc de consulter la liste de prix adéquate et d'y trouver la position du pion de société : 1<sup>er</sup>, 2<sup>e</sup>...ou 8<sup>e</sup> des pions sur la piste.

Quand une action a une valeur négative (indiquée en rouge), le joueur reçoit cette somme de la part de la banque lorsqu'il l'acquiert, et s'il la vend, c'est lui qui doit la payer.

Tant qu'un pion se trouve sur la case de départ, la valeur d'une action de la société correspondante reste de \$20.



Exemple :

Le pion de la société Metro (gris) est posé sur la case 18. Seul le pion de l'action Timbuktu (bleu) le devance, sur la case 22. Aucun autre pion n'est situé plus loin sur la piste. Par conséquent, Timbuktu est en première position et Metro est second. Comme le pion de Timbuktu est situé sur le segment clair, à droite, on cherchera le prix de l'action Timbuktu dans la liste correspondante (celle de droite). Pour trouver le prix de l'action Metro, il faudra regarder dans la liste de gauche, car le pion correspondant est situé sur le segment de gauche, de couleur foncée.

## Déroulement du jeu

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. En commençant par le premier joueur, le joueur actif tire 1 tuile d'action et 1 tuile de mouvement des sacs correspondants. Les deux tuiles sont posées devant le joueur actif.



- On applique d'abord les effets de la tuile d'action (qui peut affecter tous les joueurs).
- On procède ensuite au déplacement des pions de sociétés.

*Exception : lors du premier tour de jeu, on choisit automatiquement une tuile « Échange ». Le premier joueur ne tire donc qu'une tuile de mouvement.*

### Tuiles d'action



#### Échange

Si une tuile Échange est tirée, tous les joueurs, l'un après l'autre, en commençant par le joueur actif, peuvent **acheter et/ou vendre une action à la banque**.

*Note : l'achat et la vente sont simultanés et vous pouvez donc utiliser le profit réalisé pour réinvestir.*



#### Rang +1

Le joueur qui a tiré cette tuile doit faire avancer 1 pion de société de son choix d'un rang. Cela signifie qu'il déplace le pion choisi sur la case située juste après le pion qui le devance sur la piste.

Si cette case est occupée, le pion est posé sur la case libre suivante.



*Exemple : Ani veut faire progresser Metro (gris) d'un rang. Devant, elle trouve Alhambra (orange), immédiatement précédé de Timbuktu (bleu). Si la case 22 n'était pas occupée, c'est là qu'elle poserait le pion Metro, mais comme la case n'est pas libre, le pion Metro est placé case 23.*



#### Rang -1

Le joueur qui a tiré cette tuile doit faire reculer 1 pion de société de son choix d'un rang. Cela signifie qu'il déplace le pion choisi sur la case située juste avant le pion qui se trouve derrière lui sur la piste.

Si cette case est occupée, le pion est posé sur la case libre précédente.

*Note : tous les pions se trouvent dans la case Départ, l'action Rang +/-1 est donc impossible et on l'ignore. Par la suite, il est interdit de choisir le pion en première position pour l'action « Rang +1 » et le dernier pion pour l'action « Rang -1 ».*



#### Pas d'action

Aucune action n'a lieu durant ce tour.

## Déplacement des pions de société

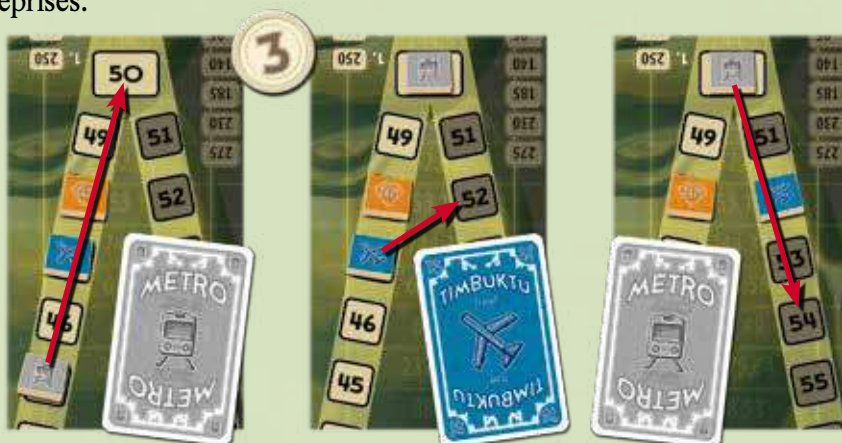
Pour décider quels pions de société vont se déplacer du nombre de cases affiché sur la tuile de mouvement, chaque joueur pose une des deux cartes qu'il a en main, face cachée, devant lui sur la table. Une fois que tous les joueurs ont procédé de la sorte, révèlez les cartes simultanément et vérifiez en premier lieu si quelqu'un a joué une carte « Vacances de la banque ».



**Si aucune carte « Vacances de la banque » n'a été jouée :**

Avancez un par un les pions de société correspondant aux cartes jouées, en commençant par celle posée par le joueur actif. Chaque pion parcourt un nombre de cases égal au nombre figurant sur la tuile de mouvement. Les cases occupées ne sont pas prises en compte dans le déplacement.

Si la carte de la même société a été jouée plusieurs fois, on déplace le pion correspondant à plusieurs reprises.



*Exemple :*

*la tuile de mouvement 3 vient d'être tirée, et les joueurs ont posé les cartes ci-dessus. Le pion Metro (gris) avance de 3 cases, puis celui de Timbuktu (bleu), et finalement celui de Metro une seconde fois.*



**Au moins une carte Vacances de la banque a été jouée :**

- à 3 ou 4 joueurs, aucun pion de société n'est déplacé si au moins 1 carte Vacances de la banque est jouée ;
- à 5 ou 6 joueurs, les pions de société se déplacent de la moitié de la valeur figurant sur la tuile de mouvement (arrondi à l'entier supérieur) si 1 carte Vacances de la banque a été jouée. Si plusieurs cartes Vacances de la banque ont été jouées, les pions ne se déplacent pas.

Chaque joueur met ensuite la carte qu'il a jouée dans sa défausse personnelle et en tire une nouvelle de son paquet.

Il faut que toutes les cartes aient été jouées (ce qui signifie que la dernière sera jouée sans avoir le choix) pour que les joueurs remélangent leur défausse afin de former un nouveau paquet devant eux lorsque celui-ci est épuisé.

### Fin d'un tour

À la fin de son tour, le joueur actif remet la (ou les) tuile(s) de mouvement et la (ou les) tuile(s) d'action dans leurs sacs respectifs, mais uniquement s'il a tiré un « Échange » à son tour. Sinon, les tuiles ne sont pas remises dans les sacs. Au tour suivant, elles sont ignorées.

*Note : ceci permet de multiplier les occasions d'échange et de permettre à chacun de changer d'actions.*

À la fin de son tour, le joueur passe les deux sacs à son voisin de gauche, qui est désormais le joueur actif.

### Fin de partie

La partie s'achève quand un pion de société atteint la case END (c'est-à-dire la case 60). Toutefois, tous les autres pions de société se déplacent également durant ce tour.

Au cas où plusieurs pions atteindraient la case END au même tour, leur position est déterminée par l'ordre dans lequel ils sont arrivés (le premier arrivé à la case END

est 1<sup>er</sup>, etc.).

Ensuite, tous les joueurs comptent leurs billets et y ajoutent la valeur actuelle de leurs actions.

Le joueur le plus riche remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs ayant la fortune la plus élevée sont vainqueurs ex-aequo.