

THE NEW YORK LIBERTY

THE OFFICIAL NEWSPAPER OF THE BLUE COLLAR PARTY

Publishing Director: Britton Roney

1929

Issue No. 01

CIRCULATION

2000 COPIES

PANIC ON WALL STREET!

5¢

SPECIAL EDITION



STOP SUFFERING
OVER THE CRISIS,
BUILD YOUR
WEALTH!

GAME RULES

FOR 3 TO 11 PLAYERS
AGED 14 AND UP
30 TO 45 MINUTES



PANIC ON WALL STREET!

In *Panic on Wall Street!*, i giocatori sono divisi in manager e investitori.

I Manager offrono in vendita quote delle società di cui sono responsabili al prezzo più alto possibile. Gli Investitori tentano di acquistarle al minor prezzo possibile al fine di ottenere il maggior rendimento possibile. Dopo due minuti di negoziazione, un tiro di dado porta cambiamenti (a volte drastici) all'economia, con importanti conseguenze nel bilancio patrimoniale di ogni giocatore. Dopo 5 round (5 mesi), i manager e gli investitori che hanno accumulato più soldi sono dichiarati entrambi vincitori, maestri indiscussi del Commercio.

Componenti

- **1 Plancia "Mercato"**

(per tracciare la fluttuazione dei valori delle quote);

- **4 Gettoni Indicatore**

(1 blu, 1 giallo, 1 verde, 1 rosso);

- **4 Dadi**

(1 per ogni colore: blu, giallo, verde e rosso);

- **60 Gettoni Banca d'Investimento**

(6 gruppi di 10 gettoni per investitore);

- **39 Tessera Società Cancellabili***

(11 blu, 11 gialle, 11 verdi e 6 rosse);

- **7 Tessere Società "2X income" Cancellabili***

(2 blu, 2 gialle, 2 verdi e 1 rossa);

- **Circa 200 banconote**

(con valori di \$5,000, \$10,000, \$20,000, \$50,000 e \$100,000);

- **1 Clessidra**

- **5 Pennarelli Cancellabili**



* Dato che si tratta di una Crisi Mondiale, le tessere compagnia presenti in questo gioco sono state scritte in diverse lingue per rispecchiare tale caratteristica (Francese, Spagnolo e Inglese).

Preparare il Gioco

Piazza la plancia "mercato" a faccia in su nel centro del tavolo. Piazza i quattro indicatori colorati sui numeri corrispondenti contrassegnati con lo "Start". Ordina e piazza i soldi a fianco della plancia mercato al fine di creare una banca.



Assegnare i ruoli

Ogni giocatore tira il dado rosso. I giocatori con i risultati più alti sono i manager e i restanti giocatori sono gli investitori. Usa il diagramma seguente per determinare l'esatta divisione in base al numero dei giocatori.

3-4 giocatori	vedi pag. 8 per la variante a 3 o 4 giocatori	
5 giocatori	2 manager	3 investitori
6 giocatori	3 manager	3 investitori
7 giocatori	3 manager	4 investitori
8 giocatori	4 manager	4 investitori
9 giocatori	4 manager	5 investitori
10 giocatori	5 manager	5 investitori
11 giocatori	5 manager	6 investitori

Ogni giocatore riceve \$120,000 dalla banca in qualsiasi taglio desidera. Ogni investitore prende i gettoni della tipologia della banca d'investimento che rappresenterà.

Mischia le compagnie e distribuiscine 3 ad ogni manager (se ad un manager viene distribuita una società "2X income" durante il setup, scarta quella società e dai a quel manager un'altra tessera).

Piazza le rimanenti società nella scatola per formare la riserva società.

I Manager dispongono le proprie società davanti a se nel modo che preferiscono.

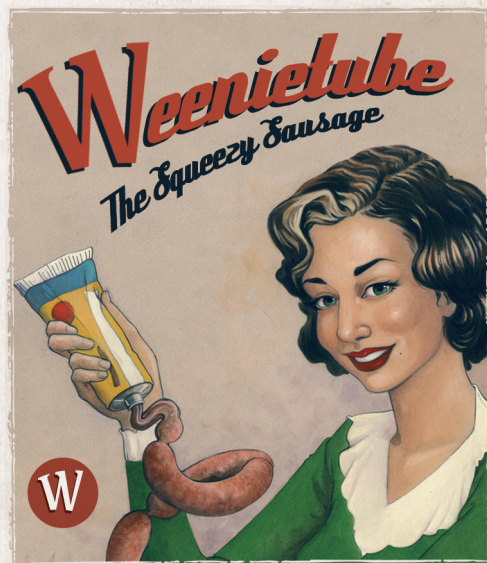
Adesso sei pronto per speculare e commerciare!

Obiettivo del gioco per i manager

L'obiettivo del gioco è di guadagnare più soldi di ogni altro manager entro la fine del quinto round. I Manager guadagnano soldi grazie alle quote acquistate dagli investitori. Le spese dei Manager includono i costi di gestione e le spese dovute all'espansione per l'acquisizione di altre imprese.

Obiettivo del gioco per gli investitori

L'obiettivo del gioco è di guadagnare più soldi di ogni altro investitore entro la fine del quinto round. Gli Investitori guadagnano soldi dalle rendite delle quote delle compagnie nelle quali hanno investito. L'unica spesa degli investitori è l'ammontare di soldi pagato ai manager per l'acquisto delle quote.



Panoramica di Gioco

Ogni mese (turno) è composto da cinque fasi:

Fase 1: Negoziazione

Capovolgiti la clessidra. Per tutta la sua durata, i manager e gli investitori contrattano il valore delle quote delle società per il mese a venire. Non c'è un ordine prestabilito: ogni investitore può liberamente contrattare con ogni manager e viceversa.

La negoziazione si focalizza su quanto un investitore è disposto a pagare per acquistare le quote di una società.

Una volta che un manager decide quale offerta (eventuale) accettare per una determinata azienda, scrive l'importo concordato sullo spazio indicato nella tessera società. Quindi piazza un gettone banca d'investimento del nuovo socio investitore sulla società in questione.



IMPORTANTE: Durante lo scorrere del tempo, i manager possono rinegoziare l'accordo di vendita per le quote quante volte vogliono e gli investitori possono recedere da una società in qualsiasi momento. Per esempio, se un investitore fa una offerta migliore per una società che ha già un investitore, il manager può rimpiazzare il gettone banca investimento e scrivere il nuovo accordo di vendita sulla società. Eccezione: le società con un gettone banca investimento girato sul lato "chiuso" (mostrante la parola "CLOSED") non possono più essere rinegoziate nel mese corrente.

Scaduti i due minuti, tutte le negoziazioni devono cessare immediatamente; non possono essere effettuate ulteriori variazioni o offerte.

Una trattativa è valida soltanto quando un gettone banca di investimento è piazzato e il valore di vendita è scritto sulla società.

Qualsiasi trattativa che non incontra questi requisiti, prima della scadenza dei due minuti, è nulla, anche se è stato raggiunto un accordo verbale tra un manager e un investitore.

Nota che le società rosse offrono il più alto rendimento possibile, ma sono anche le più sperimentali e quindi le più rischiose (quelle il cui valore può cambiare più rapidamente). Le gialle offrono un minor rischio delle rosse e le verdi un minor rischio delle gialle. Infine, le blu sono le meno ambiziose tra tutte ed hanno pertanto il minor rischio.

SOCIETÀ' CON UN GETTONE BANCA D'INVESTIMENTO "CHIUSO" (MOSTRANTE LA PAROLA "CLOSED")

Durante le negoziazioni, un investitore e un manager posso concordare di piazzare un gettone banca d'investimento su una società con il suo lato "CHIUSO" a faccia in su.

Se un gettone banca d'investimento è piazzato con il suo lato "chiuso" a faccia in su:

- l'investitore non può ritirare l'offerta da quella società nel restante dei 2 minuti di negoziazione;
- Il manager non può rinegoziare l'accordo di vendita nel restante dei 2 minuti di negoziazione.

Le società sono "chiuse" solo per un turno. Tutti i gettoni banca d'investimento vengono capovolti alla loro normale posizione alla fine di ogni fase negoziazione.



Fase 2: Rendita degli Investitori

Tira i dadi e piazza ogni dado sul colore corrispondente della plancia delle fluttuazioni delle quote di mercato. Muovi l'indicatore di ogni colore sulla base del valore mostrato dal dado corrispondente.

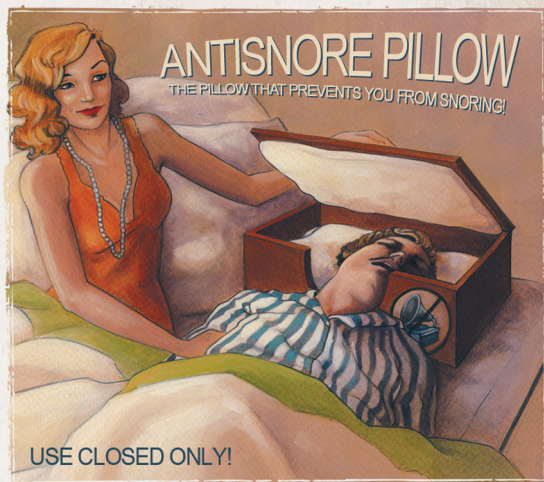


ESEMPIO: Dopo aver tirato i dadi, il dado blu mostra un "-1". L'indicatore blu si muove di uno da "30" a "20". Il dado verde mostra "0" così l'indicatore verde non viene mosso. Il dado giallo mostra "+3" e così l'indicatore giallo si muove in avanti di tre spazi verso destra, spostandosi da "30" a "60". Il dado rosso mostra un "-7". L'indicatore rosso si muove indietro di tre spazi fino a "-20" alla sinistra della plancia (un indicatore non può andare più a sinistra o a destra dei valori indicati e non fa un giro completo verso l'altro estremo della scala).

Dopo aver mosso gli indicatori di ciascun colore, gli investitori ricevono le rendite dalla banca per ogni società nel quale hanno investito, in base alla posizione dell'indicatore per quel colore di società sulla plancia mercato.

Le Società con un "2X" producono una rendita doppia (utile o perdita) per il socio investitore (il valore di acquisto e i costi di gestione non sono raddoppiati).

Gli Investitori ricevono la rendita sulla base dell'ammontare mostrato sulla plancia "Mercato", e non sul numero scritto su ogni società.



ESEMPIO: L'investitore della Cape Fear Bank ha investito in 5 società: 2 blu, 1 rossa, 1 verde e 1 gialla "2X". L'indicatore blu è a 30, l'indicatore rosso è a -20, l'indicatore verde è a 10, e l'indicatore giallo è a 60. Perciò, l'investitore della Cape Fear Bank otterrà: $(30 \times 2 = 60) + [(-20) \times 1 = -20] + (10 \times 1 = 10) + [2X(60 \times 1) = 120] = \170.000 .

Fase 3: Rendita dei Manager

Ogni manager riscuote le entrate della vendita delle quote agli investitori, che hanno rischiato i propri fondi nelle società del loro portafoglio, in base al numero scritto su ogni società.

I Manager hanno la responsabilità di incassare le entrate dalla vendita delle quote. Devono assicurarsi che nessun investitore se ne dimentichi, nella baraonda generale!



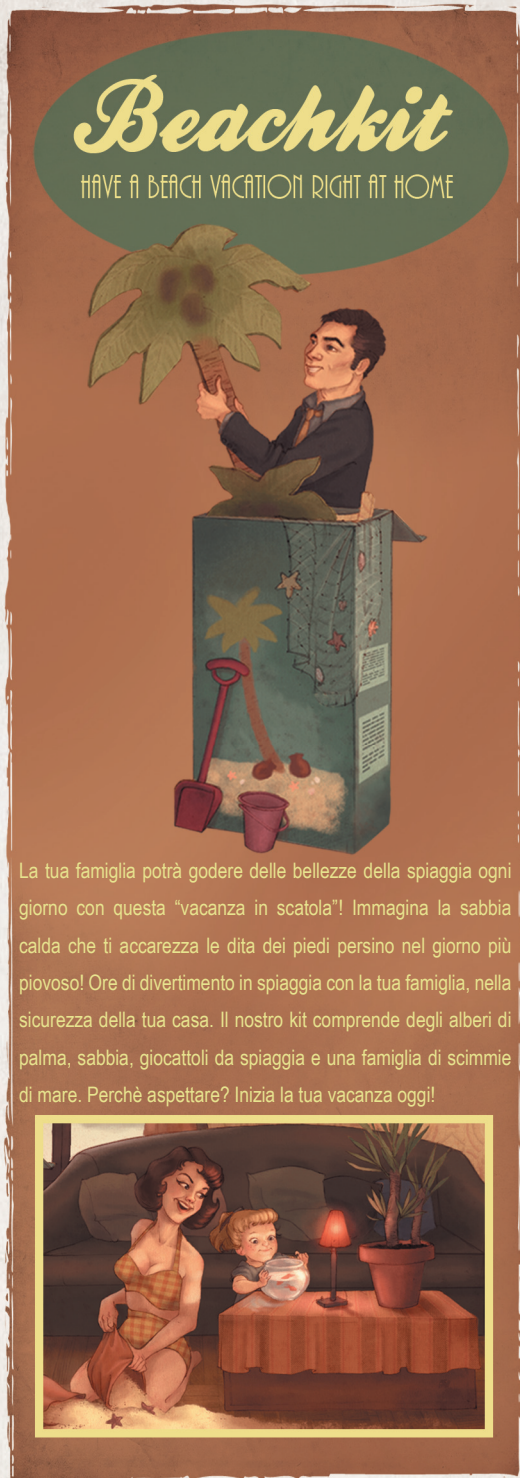
ESEMPIO: Il manager che possiede le società sopra, riceverà \$140,000 in questo mese, poiché l'investitore della Colonial Bank gli darà \$60,000 per la società gialla (il "2X" non moltiplica l'ammontare dell'acquisto delle quote per 2), l'investitore della Cape Fear Bank gli darà \$65,000 per le società rossa, verde e gialla, e l'investitore della Waterfield Bank gli darà \$15,000 per la società verde.

DEFAULT DEI PAGAMENTI E BANCAROTTA

Se un investitore non può pagare interamente il proprio investimento ad un manager, questo manager può imporgli la bancarotta, eliminando immediatamente l'investitore dal gioco.

In alternativa può tentare di fare un accordo verbale con l'investitore che gli deve soldi per ottenere l'incasso della vendita delle quote successivamente. L'investitore potrà pertanto regolare più tardi il proprio debito e rimanere in gioco. In ogni caso, questi accordi non sono vincolanti: dovrete avere fiducia l'uno dell'altro!

I Gettoni Banca d'Investimento non vengono rimossi dalle tessere società durante questa fase, rimangono invece al loro posto fino alla fase negoziazione del turno successivo quando i giocatori possono decidere se rimuovere i gettoni banca d'investimento o lasciarli al loro posto.



La tua famiglia potrà godere delle bellezze della spiaggia ogni giorno con questa "vacanza in scatola"! Immagina la sabbia calda che ti accarezza le dita dei piedi persino nel giorno più piovoso! Ore di divertimento in spiaggia con la tua famiglia, nella sicurezza della tua casa. Il nostro kit comprende degli alberi di palma, sabbia, giocattoli da spiaggia e una famiglia di scimmie di mare. Perché aspettare? Inizia la tua vacanza oggi!

Fase 4: Pagamento dei costi di gestione

Ogni manager deve pagare alla banca un'imposta di \$10,000 per ogni società che possiede.

I Manager che non possono pagare l'intero importo dei propri costi di gestione devono vendere immediatamente le società alla banca fino a poter pagare il costo per le società che avevano all'inizio del mese. Nel caso ciò avvenga, ogni società viene venduta alla banca per \$5,000.

Le società vendute vengono riposte nella riserva. Se una delle società vendute aveva un investitore, il gettone banca viene restituito all'investitore.



Fase 5: Asta delle Società

Un investitore scelto casualmente funge da banditore d'asta. Il banditore pesca casualmente delle proprietà dalla riserva in misura uguale al doppio del numero dei manager meno uno.

- 2 manager = 3 società,
- 3 manager = 5 società,
- 4 manager = 7 società, ecc.

Se non ci sono abbastanza società rimaste nella riserva, metti semplicemente tutte le rimanenti società all'asta.

Il banditore le impila una sopra l'altra (faccia in giù) di fronte a sé e inizia con la prima asta, per la prima tessera società, senza rivelare le altre.

Ogni tessera è offerta ai manager attraverso un'asta. Chiunque vinca l'asta paga la banca e aggiunge la società a quelle già possedute.

Se nessun manager fa un'offerta per una società, tale società viene rimossa dal gioco. L'operazione è ripetuta fino a che non ci sono più tessere disponibili per quel turno.

SOCIETÀ CON RENDITA 2X

Le società con un "2X" producono una rendita doppia (utile o perdita) per i soci investitori. Il "2X" si applica solo alle rendite degli investitori, e non durante l'acquisto delle quote o nel determinare i costi di gestione.

L'asta per i manager non viene fatta durante il 5° e ultimo mese.

Una volta che le aste sono finite, un nuovo mese (turno) ha inizio con una nuova fase negoziazione

Puoi tenere traccia del mese corrente spuntando lo spazio, in alto a sinistra nella plancia di gioco, dopo che l'asta delle società è finita.

Fine del Gioco

Il gioco finisce dopo la Fase Pagamento dei Costi di Gestione del quinto mese.

Il manager che ha accumulato più soldi viene dichiarato vincitore tra i manager. L'investitore che ha accumulato più soldi viene dichiarato vincitore tra gli investitori. Sì, è proprio così, ci sono due vincitori!

Variante per 3 o 4 Giocatori

In una partita a tre o quattro giocatori, ogni giocatore agisce sia come manager che come investitore. Durante la Fase Negoziazione, un giocatore può comprare soltanto quote di società appartenenti ad altri giocatori.

Se un giocatore è obbligato ad andare in bancarotta durante la fase rendita dei manager a fronte del pagamento della vendita delle quote, non può più giocare come investitore, ma continua a giocare, comunque, come manager.

Se un giocatore va in bancarotta durante la fase di pagamento dei costi di gestione, non può più giocare come manager, ma continua a giocare, comunque, come investitore.

Alla fine del gioco, il giocatore con più soldi vince la partita. In una partita a 3 o 4 giocatori, c'è perciò un solo vincitore.

AZIMUTH

a helmet just for kids



L'azimuth verso la calma assoluta!

Stai cercando quel piccolo aiuto extra nell'affrontare il comportamento del tuo piccolo "angioletto"? Mai più sedie nell'angolo, figli mandati nella propria stanza, o bimbi che piangono! Ottieni la soluzione perfetta ai tuoi problemi genitoriali con un semplice elmetto dotato di un comodo "aggiustatore comportamentale". Comprane uno oggi!

A game from **Britton Roney**.

Special thanks to **Blake Roney**, **Ty Roney**, and **Hillary Roney** who were all instrumental in the creation of the game.

Illustrated by **Marie Avril**, **Matthieu Rebuffat**, **Audrey Guiblet** and **Piccolo**.



Follow our army of ants on our blog: marabunta-games.com

If you have any questions on "PANIC ON WALL STREET" or if in the event that during the careful development of this game you encounter a problem with the contents, please do not hesitate to contact us at: ants@marabunta-games.com

Traduzione Italiana a cura di:
Uillean (Marco Inzerilli)

GROUPERGAMES

© 2011 Grouper Games, Inc.
All Rights Reserved.
86 N. University Ave. Ste. 700 Provo, UT 84601.