



OWNER'S CHOICE

Regolamento



OWNER'S CHOICE

Introduzione

I giocatori comprano e vendono titoli azionari al fine di aumentare i propri capitali. A volte è meglio essere un semplice investitore, altre volte essere il Presidente di una Compagnia. E' tua la scelta su come è meglio far soldi – e quello che ne avrà di più alla fine del gioco, sarà il vincitore.

Preparazione

- 1) Piazza la plancia principale (Fondo / Listino azionario) nel centro del tavolo. Sistema gli angolari percorso Azione (le 4 plance a forma di "L") in una qualsiasi posizione scelta in comune / a caso.
- 2) Piazza i 4 indicatori di prezzo dei titoli azionari nel campo Start del Listino azionario (tutti i titoli azionari valgono \$100).
- 3) Piazza il segnalino Azione viola nella casella Start della plancia Azione.

- 4) Ordina i titoli azionari di ogni Compagnia in una pila separata vicino alla plancia di gioco.
- 5) Attacca gli adesivi su ogni dado come indicato nello schema dadi, quindi piazza ogni dado colorato con i suoi corrispondenti titoli azionari. Il dado nero del Presidente ed il dado bianco Evento vanno piazzati accanto ai titoli azionari.
- 6) Piazza i soldi in pile separate divise per valore. Questi rappresentano la Banca.
- 7) Ogni giocatore riceve \$690 dalla Banca. I soldi di ognuno devono rimanere nascosti durante il gioco.
- 8) Si decide a caso chi è il primo giocatore.
- 9) Partendo dal primo giocatore, ognuno può acquistare titoli azionari prima che il gioco cominci. Ogni titolo azionario è venduto a \$100.

Il Gioco

Nel suo turno un giocatore può effettuare le seguenti due azioni:

1) Compravendita di titoli – non è obbligatorio, si può far prima o dopo aver mosso il segnalino Azione.

2) Muovere il segnalino Azione – è obbligatorio, va fatto durante il vostro turno.

Compravendita di titoli

Vendere e/o comprare

- ☛ Quando è il suo turno il giocatore può comprare e/o vendere una qualunque quantità di titoli prima o dopo aver mosso il segnalino Azione. Non è obbligatorio farlo per il giocatore.
- ☛ Sia per la vendita che per l'acquisto di titoli, è applicato il prezzo corrente del Listino azionario. Il prezzo corrente di un titolo di una Compagnia è indicato sul Listino azionario con gli appositi indicatori di prezzo.
- ☛ Quando vendi dei titoli che nessun altro possiede, non puoi venderli tutti. Devi almeno mantenere 1 titolo di quella Compagnia in tuo possesso.
- ☛ La compravendita di titoli azionari è sempre effettuata con una delle 4 Compagnie azionarie, non tra i giocatori.
- ☛ Non puoi quindi acquistare titoli azionari se essi non sono disponibili per una Compagnia.
- ☛ Il massimo n° totale di titoli che un giocatore può possedere è 12. Un giocatore può comprare più di 12 titoli, ma deve poi venderne altri in suo possesso tanti da averne a fine turno massimo 12.
- ☛ I titoli azionari sono posti di fronte al giocatore: diversamente dai soldi, non sono nascosti.

Il Presidente della Compagnia

Alla fine della compravendita, tutti i giocatori confrontano i loro titoli per vedere chi ne possiede di più per Compagnia. Il giocatore che possiede più

titoli di una Compagnia, ne diventa il suo Presidente e riceve il dado del Presidente di quella Compagnia.

L'incarico di Presidente cambia solo quando un giocatore ha titoli a sufficienza da superare in totale quelli del Presidente corrente. (Vedi Esempio n°1)

Se il Presidente di una Compagnia, nel proprio turno, vende abbastanza titoli della stessa tanto da ridurre la quantità totale rispetto a quella di un altro giocatore, quest'ultimo ne diventa il nuovo Presidente. Nel caso in cui più giocatori siano nella condizione di azionisti di maggioranza, il giocatore che è il prossimo rispetto al turno del giocatore corrente, in senso orario, diventa il nuovo Presidente. (Vedi Esempio n°2)

Esempio n°1:

A ha 4 titoli ROSSI, quindi è il Presidente della Compagnia



B ha 3 titoli ROSSI



C ha 2 titoli ROSSI



I giocatori A, B, e C posseggono titoli della Compagnia ROSSA, rispettivamente 4, 3, 2. Il Presidente della Compagnia ROSSA è il giocatore A poichè ne possiede più titoli. Se il giocatore B compera 1 titolo ROSSO, allora i giocatori A e B saranno alla pari per numero di titoli ROSSI posseduti. Tuttavia, il giocatore A rimane Presidente fino a quando il giocatore B non lo supera in titoli ROSSI posseduti. Al suo turno, il giocatore C, compera 3 titoli ROSSI. Questo gli fa possedere un totale di 5 titoli ROSSI, facendolo diventare il nuovo Presidente della Compagnia ROSSA. Il giocatore C riceve il dado del Presidente della Compagnia ROSSA.

Esempio n°2:

C ha 5 titoli ROSSI e ne vende 2



A ha 4 titoli ROSSI



B ha 4 titoli ROSSI



Considerando il totale di titoli ROSSI posseduti come visibile nell' Esempio n°2, se il giocatore C vendesse 1 titolo ROSSO, egli rimarrebbe comunque Presidente. Tuttavia, se vendesse 2 o più titoli ROSSI, allora il giocatore A diventerebbe il Presidente della Compagnia

pur avendo ora la stessa quantità di titoli (quattro) del giocatore B, questo perchè il giocatore A è più vicino al giocatore C in senso orario.

Muovere il segnalino Azione

☛ Il giocatore di turno muove il segnalino Azione lungo il percorso Azione attorno alla plancia in senso orario. Il numero di caselle da percorrere dipende dal numero totale di giocatori. In una partita a 2-3 giocatori si possono percorrere 1-4 caselle a scelta. In una a 4-5 giocatori si possono percorrere 1-3 caselle. E' obbligatorio comunque percorrere almeno 1 casella.

☛ Dopo aver mosso il segnalino Azione , si deve eseguire l'azione indicata nella casella raggiunta.

Effetti:

Caselle delle Compagnie



Quando il segnalino Azione raggiunge una casella di una Compagnia, il suo Presidente deve effettuare una delle seguenti azioni. *Nota: è il Presidente della Compagnia quello che deve scegliere l'azione, non il giocatore di turno (salvo che lui stesso non sia pure il Presidente della Compagnia indicata in casella).*

1) Lanciare il dado del Presidente (si tratta del dado rosso, blu, verde o giallo a seconda del caso). Il Presidente versa \$50 dai propri soldi nello spazio indicato Fondo sulla plancia (\$100 se le azioni della Compagnia valgono \$190 o più) per poter lanciare il dado del Presidente e seguirne le istruzioni. Se il Presidente non ha i soldi per poter pagare il Fondo, è obbligatorio per lui lanciare il dado del Fondo (per dettagli vedere la Tabella dei risultati dei dadi).

2) Lanciare il dado del Fondo (il dado nero)
Il Presidente lancia il dado del Fondo e ne segue le relative istruzioni.



A) Casella Evento

Il giocatore che giunge qui lancia il dado Evento (il dado bianco) e ne segue le istruzioni.



B) Casella Multiscelta

Il giocatore che giunge qui sceglie 1 delle 4 Compagnie: la casella viene considerata come se fosse una casella della Compagnia scelta ed il Presidente deve effettuare una delle due azioni prima indicate.



C) Casella Presidente

Tutti i giocatori ricevono \$100 dalla Banca per ogni dado del Presidente in loro possesso.



D) Casella Dividendi

La Compagnia con il più alto prezzo di titolo corrente paga i dividendi. Se più Compagnie soddisfano questo requisito contemporaneamente, allora ognuna pagherà i dividendi. Il giocatore riceve una quantità di dividendi pari al numero di titoli posseduti per Compagnia. *Esempio: se il giocatore A possiede 2 titoli ROSSI ed il valore di un titolo azionario della Compagnia ROSSA è \$140, il giocatore A riceverà \$80 (\$40 x 2 titoli posseduti) dalla Banca.*



E) Casella Goal

Quando un giocatore muove il segnalino Azione in questa casella, quel giocatore riceve \$100 dal Fondo ed il gioco termina. Se la quantità totale di soldi nel Fondo è minore di \$100 il giocatore riceve quello che è disponibile. Un giocatore non può oltrepassare questa casella quando muove il segnalino Azione.

Bancarotta

Se un indicatore di prezzo di un titolo di una Compagnia muove nel campo Bancarotta, la Compagnia viene dichiarata in bancarotta. In questo caso si agisce così :

☛ Tutti i giocatori rendono i titoli della Compagnia in bancarotta nell'area di raccolta titoli azionari. Questi titoli non vanno considerati come venduti, non si considerano come soldi guadagnati o persi.

☛ Si posiziona l'indicatore di prezzo del titolo della Compagnia in bancarotta nel campo Start (nel Listino azionario).

☛ Si piazza il dado del Presidente con i titoli relativi.

☛ Si può a questo punto comprare e vendere questi titoli ed applicare gli effetti quando si giunge nelle relative caselle con il segnalino Azione (si tratta la Compagnia come rifondata con lo stesso nome).

☛ Il giocatore che possiede titoli della Compagnia in bancarotta può a sua volta dichiarare bancarotta. Se ciò accade, quel giocatore deve rendere tutti i titoli posseduti nell'area di raccolta titoli azionari, tutti i soldi alla Banca e poi abbandonare il gioco.

Limite superiore di prezzo dei titoli

Nessun indicatore di prezzo del titolo azionario di una Compagnia può eccedere il limite superiore di \$300 sul Listino azionario. Ogni effetto che possa incrementarne il prezzo oltre questo limite deve essere ignorato.

Fine del Gioco

☛ Quando un giocatore muove il segnalino Azione sulla casella Goal, il gioco termina. Si ricorda che non è consentito saltare questa casella.

☛ Quando il gioco termina, tutti i giocatori vendono tutti i titoli che possiedono. Il prezzo di vendita di ogni titolo di una Compagnia è pari a quello indicato dal suo indicatore di prezzo sul Listino azionario.

☛ Dopo aver venduto tutti i titoli, il giocatore che possiede più soldi vince! In caso di pareggio, la vittoria è condivisa fra i giocatori.

Suggerimenti

Suggerimento 1: Il giocatore con più soldi vince. Ci sono tre modi principali per far soldi: a) con le quote dividendi; b) comprare a basso prezzo e vendere ad alto; c) ricevere soldi dal Fondo. Fra questi metodi, alternando “a” e “b” si aumenta il numero totale relativo dei propri titoli. Tuttavia si raccomanda di possedere quanti più titoli diversi è possibile. Se si hanno \$120, è meglio comprare tre titoli da \$40 piuttosto che uno da \$120. Inoltre, attenzione a comprare titoli a prezzo troppo basso: si rischia di rimanere coinvolti in una potenziale bancarotta.

Suggerimento 2: Notate quali titoli posseggono gli altri giocatori ed il loro valore. Cercate di raggiungere le caselle ROSSE o BLU, dove con il dado del Presidente si può cambiare il valore dei titoli! Ovviamente, se non siete il Presidente delle Compagnie coinvolte, assicuratevi di essere amici con il Presidente di queste Compagnie!

Domande e Risposte

Domanda 1: Se il segnalino Azione raggiunge una casella di Compagnia e nessuno possiede titoli di quella Compagnia, può l'effetto di questa casella essere ignorato?

Risposta 1: Sì.

Domanda 2: Se una Compagnia va in Bancarotta nel turno di un giocatore, può quel giocatore comprare i titoli della “nuova” Compagnia nel turno?

Risposta 2: Sì, finchè non sia stata già fatta nessuna compravendita nel turno.

Domanda 3: Se l'indicatore di prezzo di un titolo di una Compagnia è a \$40 ed un effetto lo forza a muoversi giù di 2 campi, dopo la risoluzione della bancarotta (dopo il primo movimento in giù) l'indicatore di prezzo va mosso di 1 ulteriore campo in giù a \$80?

Risposta 3: No. Poichè si è creata una nuova Compagnia dopo l'evento di bancarotta, non si deve penalizzarne il prezzo dei titoli con effetti rimanenti.

Domanda 4: Se il risultato del dado del Presidente della Compagnia ROSSA è di incrementare di un campo il prezzo del titolo di un'altra, si può sceglierne uno di una Compagnia che vale già \$300?

Risposta 4: Sì, ma niente cambierà.

Domanda 5: I soldi dell'area Fondo sono disponibili per tutti i giocatori?

Risposta 5: Sì. E si possono contare in qualsiasi momento.

Domanda 6: Posso cambiare i soldi in tagli differenti con la Banca?

Risposta 6: Sì

Domanda 7: Si può scegliere di variare il prezzo di un titolo azionario di una Compagnia se nessuno ne possiede i titoli?

Risposta 7: Sì.

Tabella dei risultati dei dadi

Risultati del dado del Presidente:



Status quo: Non accade nulla.

Price +1: Muovi di 1 campo in sù l'indicatore di prezzo di titolo azionario di quella Compagnia per incrementarne il valore del titolo.

Price +2: Muovi di 2 campi in sù l'indicatore di prezzo di titolo azionario di quella Compagnia per incrementarne il valore del titolo.

Price +3: Muovi di 3 campi in sù l'indicatore di prezzo di titolo azionario di quella Compagnia per incrementarne il valore del titolo.

Price -1: Muovi di 1 campo in giù l'indicatore di prezzo di titolo azionario di quella Compagnia per decrementarne il valore del titolo.

Dividend: Tutti i giocatori che posseggono titoli in quella Compagnia ricevono il pagamento dei Dividendi in misura uguale a quanto indicato nel listino azionario (il numero indicato a destra).

Other Company +1: Il Presidente della Compagnia ROSSA sceglie una Compagnia diversa dalla Compagnia ROSSA e ne muove di 1 campo in sù l'indicatore di prezzo di titolo azionario di quella Compagnia per incrementarne il valore del titolo.

Other Company -1: Il Presidente della Compagnia BLU sceglie una Compagnia diversa dalla Compagnia BLU e ne muove di 1 campo in giù l'indicatore di prezzo di titolo azionario di quella Compagnia per decrementarne il valore del titolo.

Other Company -2: Il Presidente della Compagnia BLU sceglie una Compagnia diversa dalla Compagnia BLU e ne muove di 2 campi in giù l'indicatore di prezzo di titolo azionario di quella Compagnia per decrementarne il valore del titolo.

Risultati del dado del Fondo:



Status quo: Non accade nulla.

Price -1 & Receive All \$ In Fund: Il Presidente muove di 1 campo in giù l'indicatore di prezzo di titolo azionario della sua Compagnia per decrementarne il valore del titolo. Quindi riceve tutti i soldi presenti nell'area Fondo.

Price -2 & Receive All \$ In Fund: Il Presidente muove di 2 campi in giù l'indicatore di prezzo di titolo azionario della sua Compagnia per decrementarne il valore del titolo. Quindi riceve tutti i soldi presenti nell'area Fondo.

Nota: Quando il risultato del dado comporta per il Presidente ricevere tutti i soldi dell' area del Fondo ed essi non sono presenti, allora bisogna solo muovere l'indicatore di prezzo di titolo azionario.

Risultati del dado Evento:



Receive \$50 From Fund & Roll Again: Il giocatore riceve \$50 dai soldi nell'area del Fondo, quindi rilancia il dado Evento.

Receive \$100 From Bank: Il giocatore riceve \$100 dalla Banca.

Exchange Stock: Il giocatore può scambiare 1 titolo che possiede con 1 titolo a sua scelta che possiede un altro giocatore. Controllare se viene incaricato un nuovo Presidente come da regole.

Any Company -2: Il giocatore muove di 2 campi in giù l'indicatore di prezzo di titolo azionario di una qualsiasi Compagnia per decrementarne il valore del titolo.

All Companies -1: Il giocatore muove di 1 campo in giù gli indicatori di prezzo di titoli azionari di tutte le Compagnie per decrementarne il valore dei titoli.

Nota: Quando il risultato del dado comporta per il giocatore ricevere \$50 dal Fondo e non ci sono soldi, allora bisogna solo rilanciare il dado.