

## Master of Economy: Vin d'Jeu d'résumé

### Mise en place

**Chaque joueur prend** : 1 plateau cpy & token + 1 token 10 actions + 7 cylindres en bois + 1 token de quittance économique

**Chaque company (cpy) prend** : 3 cubes blancs (matériel de construction) + 25\$

**Plateau** : Placer les 2 cylindres noirs, les pakets d'actions, les marqueurs commodité de la demande étrangère, la piste de score et l'ordre du tour.

### Sequences de jeu

**1 & 6- Investissements** : Construire des usines: max 3, max 2 même type. Coûts 3\$ + 1 cube blanc (les Carrières: 3\$ seulement). Vendre des usines: 3\$, max 2

**2 & 7- Approvisionnement** : On peut fournir les usines avec des matières des entrepôts

**3 & 8- Production** : Les usines approvisionnées & Carrières produisent  
Garder max 10 matières par entrepôt & décarter les approvisionnements  
L'Energy se trouvant en entrepôt avant la production retourne à la banque

**4 & 9- Commerce** : 6 marqueurs (ou 7 si on décarte 1 receipt economic).

Colonne import : autant de marqueurs qu'on veut. Colonne Export : 1 par case  
Chq joueur place tous les marqueurs en une fois

Case 0/1 : Vend 0 à la demande étrangère, 1 à un autre joueur)

**a- que des imports** : Payer le prix indiqué & recevoir 1 matière

**b- que des exports** : Résoudre de gauche à droite. Vérifier assez de demande étrangère (au dessus ou à droite). Décarter un cube matière – Gagner 1 PV – Recevoir l'argent – Demande étrangère 1 cran vers la gauche.

**c- Les 2** : Résoudre d'abord les imports (ordre du tour) aux moins chers, de gauche à droite (vendre à un autre joueur ne donne pas de VP ni ne bouge la foreign demand)

Si 1 cpy n'a pas de cube à vendre : pénalité de 1\$

Puis, quand uniquement import ou export= a- ou b-

### 5- Opérations financières :

**a- Payer les intérêts** : 1\$ par credit, ensuite, on peut rembourser les credits

**b- Acheter/Vendre des actions par les cpy** dans l'ordre du tour. 2 tours, max 2 transactions par cpy, et max 1 achat ET 1 vente (Transactions sont entre les cpy et la banque). 1 cpy ne peut pas acheter/vendre ses propres actions. 1 cpy peut upgrader/downgrader un paquet d'actions. La banque paye 1 bonus (= valeur de l'action) au propriétaire de la compagnie qu'on vient d'acheter les actions.

**c- A cpy peut prendre 1 credit** : 5\$. Max 2 credits, max 1 par tour.

### 10- Assemblée générale :

**a- Paiement des bonus** dépend du nombre d'usines (les joueurs reçoivent l'argent de la banque, cpy per cpy)

1–5 usines – bonus d'1 euro\$

6–10 usines – bonus de 2 euro\$

11–15 usines – bonus de 3 euro\$

16 ou + d'usines – bonus de 5 euro\$

**b- Détournement de fond** : 1 joueur peut détourner des \$ des cpy.

Par \$ détourné: cpy doit payer la valeur de son action & perd 1 VP (La valeur de son action ne peut pas changer à cause de ceci)

**c- Dividendes** : La cpy doit avoir suffisamment de cash (1\$ par action

+ 6\$ à garder pour chq credit). Vote en fct du nombre d'actions de chq joueurs & cpy (égal : le joueur qui contrôle la cpy) . Les dividendes ne peuvent être proposés que par 1\$ l'action (ou multiples) Lors du vote, on vote d'abord la proposition la plus élevée, puis la suivante... Dès qu'une proposition a été votée, la cpy donne l'argent aux joueurs/cpy.

**d- Rachat d'action** : 1 cpy peut racheter ses actions (1 paquet ou 1 partie d'1 paquet) à d'autres joueurs / cpy. Prix: nbre d'actions x la valeur + la valeur. Les actions rachetées vont à la banque (pourront être achetées + tard). L'argent va au propriétaire (joueur/cpy)

**e- Election du conseil d'administration** : On vote uniquement pour les joueurs qui se présentent. N'importe qui peut être candidat. Le joueur qui possède le plus d'actions doit être candidat. Celui qui gagne le vote devient le nouveau manager à partir de f-. Si égal, celui qui en contrôle le plus, encore égal : le + gd paquet

**f- Achat/vente de paquet d'actions** : Le manager de la cpy la plus basse (dans l'ordre du tour) commence. Il peut faire 1 transaction, ensuite, le joueur suivant en sens anti-horaire.

Ensuite, une seconde transaction (différente sauf si le joueur ne contrôle aucune cpy) est possible. Une 3ème transaction pour le joueur ne contrôlant aucune compagnie est permise.

1 Bonus égal à la valeur de l'action est donné au manager (par la banque) à chaque achat de paquet (sauf si c'est lui qui achète)

Il ne peut pas avoir des cpy sans manager.

### Preparation du tour suivant

Chaque joueur reçoit une quittance économique. Dans l'ordre des actions, les joueurs peuvent placer autant de quittance pour la 1ère cpy, ensuite la seconde,... La dernière cpy reçoit 1 bonus d'1 quittance.

Ceci détermine l'ordre du tour (égal, on ne change pas l'ordre)

Enlever les quittances

### Fin du jeu

Après une phase de Commerce: si 1 cpy a min 25 VP ou après la 4ème année.

Chq cpy convertit ses actions en \$ & rembourse ses credits. Le cash qui reste est distribué aux joueurs qui ont des actions : calculer 1 prix rond par action (\$ / # actions arrondi inférieur). \$ qui restent : \$ / # pakets (arrondi inférieur). \$ qui restent : donné au dernier manager de la cpy

Chq joueur convertit ses actions en cash. Le plus riche gagne.

### \$ Insuffisant pour acheter des matières ou payer les intérêts

1) Le joueur peut payer 2) Cpy peut vendre 1 usine pour 2 \$

# MASTER OF ECONOMY

## **2-3 joueurs: token 0-3**

Début de chaque phase de commerce:

1 token 0-3 de chq joueur face cachée

Placer 1 bid marker sur le « 1 » de la ligne export suivante

-> Bloque la case

-> fait avancer le marqueur demande étrangère

Fin de chaque phase commerce: PV pour la cpy & reprendre les tokens à la fin de la prochaine phas de commerce.

