

# CHICAGO STOCK EXCHANGE

By CIRKLE



Un jeu de PAK CORMIER

## Présentation :

Au Stock Exchange de la bourse de Chicago, la tension monte ! Tout ce qui est rare est cher. La nouvelle règle spéculative « **je garde 1, je vends 1** » vient d'être adoptée. Si vos adversaires détiennent trop de maïs ou de café, votre objectif sera d'en vendre pour faire chuter les cours. À vous d'orienter la partie, en faisant les bons choix tactiques à chaque tour !

**Chicago Stock Exchange by cirkle** est un jeu de collecte pour 2 à 4 joueurs, de 8 ans et +.

Durée : 15 minutes

## Principe :

Tout ce qui est rare est cher ! À chaque tour, les joueurs opèrent une récolte de 2 matières, en déplaçant le pion «Trader». Celui-ci permet d'opter pour un achat (**je garde 1**) et une vente (**je vends 1**) au Stock Exchange. Une vente baisse d'un cran la valeur des matières premières sur le tableau des cours, qui indique en permanence leur valeur.

Elle varie de 7 à 1 pour le Blé ou de 6 à 0 pour toutes les autres.

### **Matériel :**

Un pion «Trader» + 36 pièces représentant les matières premières réparties en six familles (Blé, Riz, Cacao, Café, Sucre, Maïs) + Un tableau et 6 curseurs pour fixer les cours en temps réel.

### **Mise en place :**

On mélange les 36 pièces puis on monte au hasard 9 piles de 4 matières premières, face visible, que l'on dispose en cercle. On place ensuite le « Trader » sur une des 9 piles.(FIG.1)

Le tableau des cours est posé à côté du cercle. Les 6 curseurs sont mis sur la plus forte valeur de chaque colonne.

On définit d'un commun accord qui commence.

Note : À 4 joueurs, on joue en équipe de 2.

### **Tour de jeu :**

À son tour, le joueur déplace le Trader dans le sens des aiguilles d'une montre, de pile en pile. Il l'avance de 1, 2 ou 3 cases. (FIG.2)

Il retire ensuite les 2 matières premières du sommet des deux piles qui

l'entourent. → voir dessin. (FIG.3)

Il en garde une pour lui, et vend l'autre à la Bourse (il la dépose près du Tableau).

Il finit le tour en actualisant le Tableau des Cours. Pour cela, il fait chuter d'un cran le curseur de la matière vendue. Sa valeur perd donc un point (un cours ne peut jamais remonter).

### **Fin de partie :**

La partie s'achève quand il ne reste plus que 2 piles en jeu.(FIG.4)

Chacun comptabilise alors ses matières, c'est-à-dire ses points, en fonction du cours indiqué sur le Tableau. Celui qui a le plus de points est déclaré vainqueur ! On peut bien sûr enchaîner les parties.

### **Variante « Expert »**

: On déplace le Trader d'autant de piles que l'on veut, dans le sens des aiguilles d'une montre. Il avance au maximum sur une tuile de la même matière que celle qu'il vient de quitter, sans la dépasser.

Si la même matière se trouve sur la pile suivante, il ne bougera que d'une seule case. Si la matière se trouve en exemplaire unique, il pourra faire un tour complet.

