

BEAR RAID

3-6 Joueurs



60 Minutes



Matériel

- A 6 Plateaux Multiplicateurs
- B 6 Écrans
- C 1 Jeton 1er Joueur
- D 1 Sac
- E Pièces (5\$, 20\$, 100\$, 500\$)
- F 42 Cartes Évènement
- G 1 Carte Rumeurs

6 Compagnies, avec chacune :

- H 1 Plateau
- I 30 Parts (jetons)
- J 8 Dés (couleur de la Compagnie)
- K 1 Cube de Suivi du Prix
- L 1 Cube de Suivi des Dés



Mise en place

Exemple pour 4 joueurs



1. Placer au centre de la table un nombre de plateaux égal au nombre de joueurs. Les compagnies restantes ne seront pas utilisées. Placer cinq parts auprès de chacun des plateaux comme indiqué ci-contre, et placer le Cube de Suivi des Prix sur 25\$. Mettez les parts restantes de côté.
2. Mélanger les Cartes Évènements et placer devant chaque Compagnie une pile dont la taille dépend du nombre de joueurs: 9/8/7/6 cartes pour 3/4/5/6 joueurs.
3. Placer cette pile face visible à droite du plateau sur la partie inférieure. Glisser la carte active du dessus vers le haut, à côté de la pile.
4. Chaque joueur prend un Écran et y cache derrière: son Plateau Multiplicateur et 100\$.
5. Prendre quatre parts de chaque compagnie et les mélanger dans le sac. Chaque joueur retire secrètement quatre de ces jetons et les place au-dessus de l'espace +1x du Plateau Multiplicateur.
6. Dans le sac désormais vide, mélanger les dés des compagnies en jeu. Chaque joueur retire secrètement quatre dés et les place derrière son écran.
7. Parmi les dés restant dans le sac, en retirer trois par joueur, les lancer et les placer à côté des Plateaux Compagnies correspondants. Il se peut donc que des plateaux aient un nombre variable de dés.
8. Poser le Cube de Suivi des Dés sur la Carte Évènement active devant le résultat correspondant à la somme obtenue par les dés.
9. Placer la Carte Rumeurs sur un espace accessible à chaque joueur.
10. Choisir le premier joueur et lui donner le Jeton 1er Joueur

Le Plateau Multiplicateur

Le Plateau Multiplicateur représente le portefeuille d'actifs. Les parts possédées sont placées au-dessus du plateau, côté positif, tandis que les parts vendues à découvert sont maintenues sous le plateau, côté négatif.

A chaque achat / vente, ajouter, retirer ou ajuster les jetons pour mettre à jour votre portefeuille.

Après l'achat d'une part, par exemple, placer le jeton correspondant sur le dessus de la colonne 1x. En cas d'achat d'une seconde part, au lieu de déposer un second jeton dans la colonne 1x, déplacer la part déjà possédée vers la colonne 2x. Lorsqu'une part est vendue, placer le jeton en-dessous du plateau plutôt qu'au-dessus.

Les parts dûes et possédées s'annulent: il ne doit jamais y avoir de jetons d'une même compagnie de part et d'autre du plateau. Les parts retirées vont vers la défausse personnelle derrière l'écran. Une fois placé derrière l'écran, un jeton ne part plus en réserve, sauf si le jeu le requiert. Les informations y sont ainsi tenues secrètes.

Exemple de parts achetées et vendues:

Le joueur possède 1 part chez Edison, 1 part chez Nile, 2 parts chez Gazillion et 6 parts chez Banana, enfin il a vendu 1 part chez Unusual Oil et 2 chez GameStart.



But du jeu

Acheter et vendre des parts de diverses sociétés. Manipuler les dés pour répandre des rumeurs et influencer les prix. Remporter autant d'argent que possible.

Aperçu

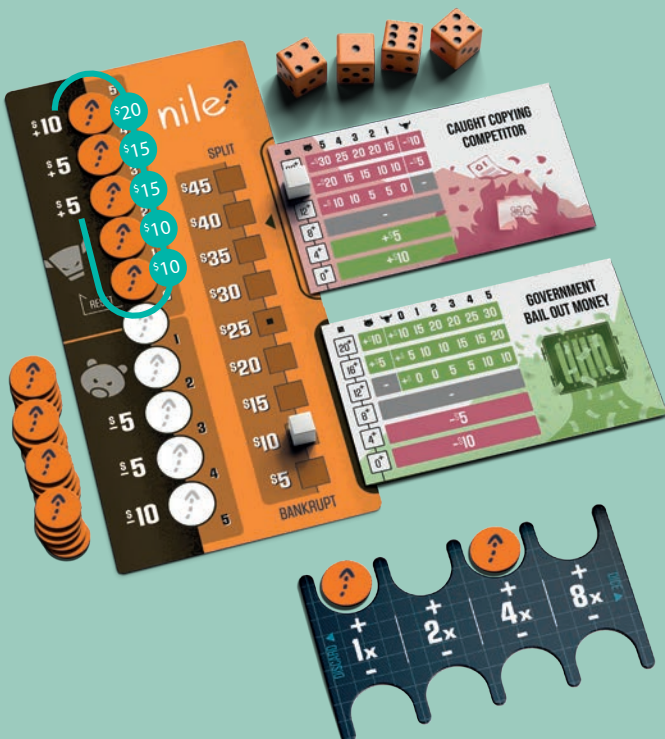
Le nombre de manches jouées dépend du nombre de joueurs: **9/3/7/6 manches pour 3/4/5/6 joueurs**. Chaque manche comprend 3 phases: Action, Lancer et Résolution.

I. Phase d'Action

En démarrant par le premier joueur et dans le sens horaire, les joueurs jouent tous une fois. Chaque joueur joue ensuite une seconde fois en démarrant par le dernier joueur dans le sens anti-horaire.

À son tour, le joueur effectue une des actions suivantes:

- **Acheter des parts** d'une société
- **Vendre des parts** d'une société
- **Prendre n'importe quel nombre de dés** d'une société pour les placer derrière son écran. Le joueur est autorisé à prendre tous les dés d'une société, ou il peut tout aussi bien choisir quel dé prendre ou laisser. Ajuster le Cube de Suivi des Dés en conséquence.
- **Placer jusqu'à trois dés** depuis l'arrière de l'écran vers la Carte Rumeurs. Les dés peuvent concerner une ou plusieurs sociétés différentes.
- **Passer**



Acheter des Parts

Le Cube de Suivi du Prix de la compagnie indique la valeur d'une Part.

Certains emplacements d'actifs ont des modificateurs indiquant qu'il faut payer 5\$/10\$ de plus/moins que le tarif du marché. Un joueur doit toujours acheter la part la plus basse en premier. Il peut acheter toutes les parts d'un même Plateau. Le montant dépensé est versé dans la réserve.

Exemple d'Achat de Parts:

Emma prend 5 parts du Plateau d'une compagnie et place donc 1 jeton sur l'emplacement +4x, 1 jeton devant +1x, et remet les trois derniers dans la réserve de la société. Elle a pour cela payé 70\$.

II. Phase de Lancer

En démarrant par le 1er joueur dans le sens horaire, chaque joueur peut secrètement placer autant de dés qu'il souhaite depuis l'arrière de l'écran vers le sac.

Il n'est pas autorisé de garder plus de 5 dés derrière l'écran à la fin de cette phase.

Retirer des dés aléatoirement du sac et les poser sur la Carte Rumeurs jusqu'à atteindre le nombre de 3 dés par joueur sur la carte Rumeurs ou jusqu'à ce que le sac soit vide. Lancer tous les dés situés sur la Carte Rumeurs et les placer à côté de leur plateau respectif.

III. Phase de Résolution

1. Ajustement du Prix

Compter la somme totale de points atteints par les dés pour chaque compagnie. Placer le Cube de Suivi des Dés sur l'emplacement correspondant de la Carte Évènement. Ajuster la valeur des parts en fonction de la variation indiquée. Appliquer enfin le niveau de variation atteint sur le tarif des parts.

Certaines Cartes Évènements ont deux colonnes séparées "**Ours**" et "**Taureau**". Regarder sur le plateau le petit chiffre situé entre la Part disponible la plus basse et l'emplacement vide le plus haut. Si ce nombre est situé dans la colonne Taureau, utiliser la colonne Taureau de la Carte Évènement. Si c'est dans la section Ours, utiliser la colonne Ours de la Carte Évènement.

Certaines Cartes Évènement proposent des colonnes dont les intitulés varient. Parfois, il y aura seulement besoin de vérifier si le nombre se situe dans la partie Ours ou Taureau.



Ajustement du tarif
1er exemple: Le dé affiche 2. La part voit son tarif diminuer de 10\$.



Ajustement du tarif
2e exemple: les dés donnent 4, tandis que les parts sont à Taureau 0. Le tarif baisse de 5\$.

Vente à découvert

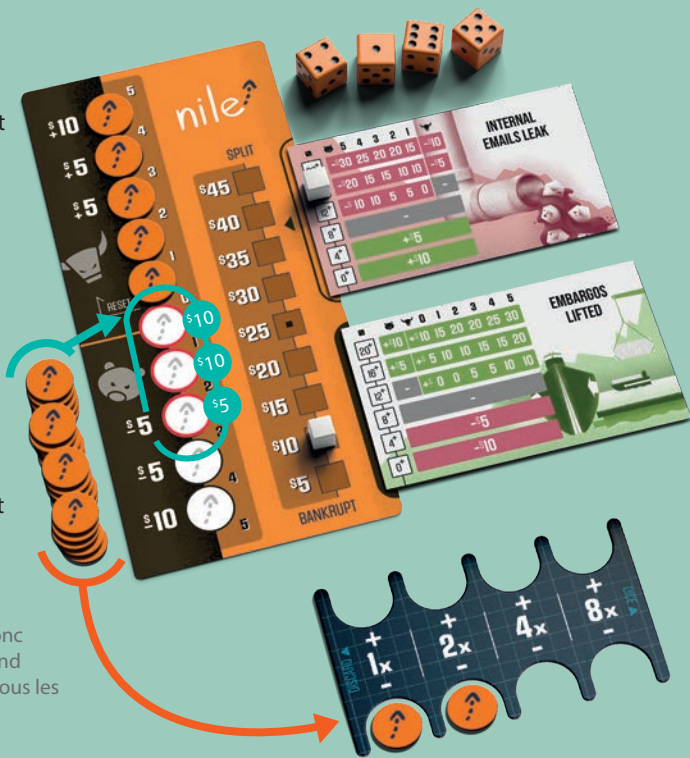
En vendant à découvert, on remporte de l'argent mais les parts vendues deviennent une dette. Un joueur peut vendre autant de parts que la compagnie a d'emplacements vides.

Pour chaque part vendue, placer une part de la réserve vers le plateau de la compagnie correspondante sur l'espace situé le plus en haut. Prendre ensuite des parts de la réserve afin de comptabiliser les parts vendues sur la partie négative du Plateau Multiplicateur.

Pour chaque part vendue, prenez de la réserve le montant correspondant au tarif. Certains emplacements ont des modificateurs indiquant qu'il faut ajouter ou soustraire 5/10\$ au prix de la part.

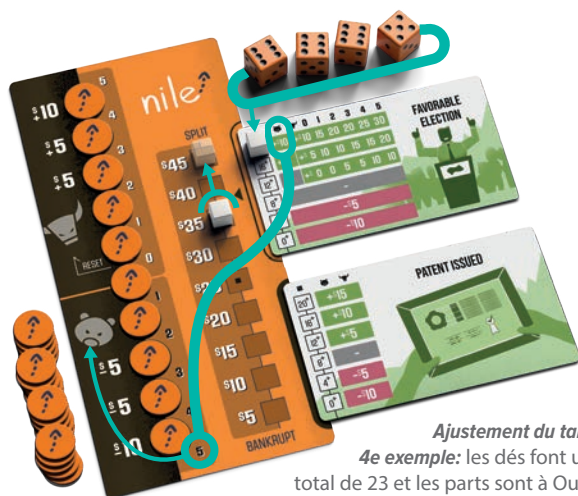
Exemple de vente à découvert:

Emma vend 3 parts de la compagnie et place donc 3 parts depuis la réserve vers le plateau. Elle prend ensuite 2 autres parts de la réserve et les place sous les emplacements -1x et -2x. Elle gagne 25\$.





Ajustement du tarif
3e exemple: les dés donnent 18 et les parts sont à Ours 3. La valeur des parts baisse de 15\$.



Ajustement du tarif
4e exemple: les dés font un total de 23 et les parts sont à Ours 5. Le tarif d'une part augmente de 10\$.



Exemple de fractionnement:
 Une part de Nile vaut actuellement 45\$ (1). Les dés donnent 16, alors le tarif augmente de 15\$ pour atteindre 60\$. Les parts sont alors fractionnées (2). Lin, qui a trois parts, déplace ses jetons vers les colonnes 2x et 4x, car elle possède maintenant 6 parts. Le tarif est maintenant fixé à 30\$ ($60\$ \div 2$) (3).



2. Nouvelle Carte Évènement

Défausser chaque carte Évènement active. La remplacer par la carte supérieure de la pile. Poser le Cube de Suivi sur l'emplacement approprié de la carte nouvellement placée.

3. Réinitialisez les parts

Réinitialisez les parts de chaque compagnie afin que les cinq du dessus soient remplies et les cinq du bas soient vides. Ne pas ajuster les dés situés à côté du plateau ni même le tarif !

4. Changer de Premier Joueur

Passer le jeton 1er joueur au joueur de gauche et démarrer le manche suivante (à moins qu'il s'agisse de la dernière manche).

Fractionnement des parts

Si le tarif de la part d'une compagnie dépasse les 45\$, les parts **sont fractionnées**. Chaque joueur double la quantité de parts (vendues ou possédées). Fixer ensuite le nouveau tarif de la part à la moitié de l'ancien prix, arrondi au montant supérieur. L'ancien tarif sera d'au moins 50\$ mais pourrait être plus.

Banqueroute

Lorsque la part d'une compagnie descend à 0\$ (ou en-dessous) la compagnie fait banqueroute. Chaque joueur remet à la réserve les parts qu'il possède de cette compagnie (celles achetées ou vendues). On remet la valeur de la part au seuil de 25\$ et on réinitialise le plateau avec ses 5 parts. Les dés ne doivent pas être touchés.

Jetons des Parts

S'il n'y a plus assez de parts dans la réserve d'une compagnie, tous les joueurs doivent y remettre leurs parts depuis leur réserve personnelle.

Fin du jeu

Une fois la dernière manche complétée, les joueurs retirent leur écran. Ils reçoivent ou payent le montant correspondant au nombre de parts sur le Plateau Multiplicateur et à la valeur courante des parts de la société. En fin de partie, les tarifs ne sont pas affectés par les modificateurs +/-5/10 du Plateau de la Compagnie.

Celui qui a le plus d'argent remporte la partie !

Credits

Auteur: Ryan Courtney

Illustrations: Nick Nazzaro, Emanuel Adams

Mise en page: Anca Gavril, Emanuel Adams

Consulting: Michael Dunsmore, John Brieger

Art 3D: Filip Gavril

Rédaction livret: Sam Hillier

Traduction: Thibaut Nguyen