

BRETT SOBOL, SETH VAN ORDEN

# فراپورس

بر اساس بازی **STOCKPILE**

راهنمای بازی



مترجم : دکتر کیومرث قنبری آذر



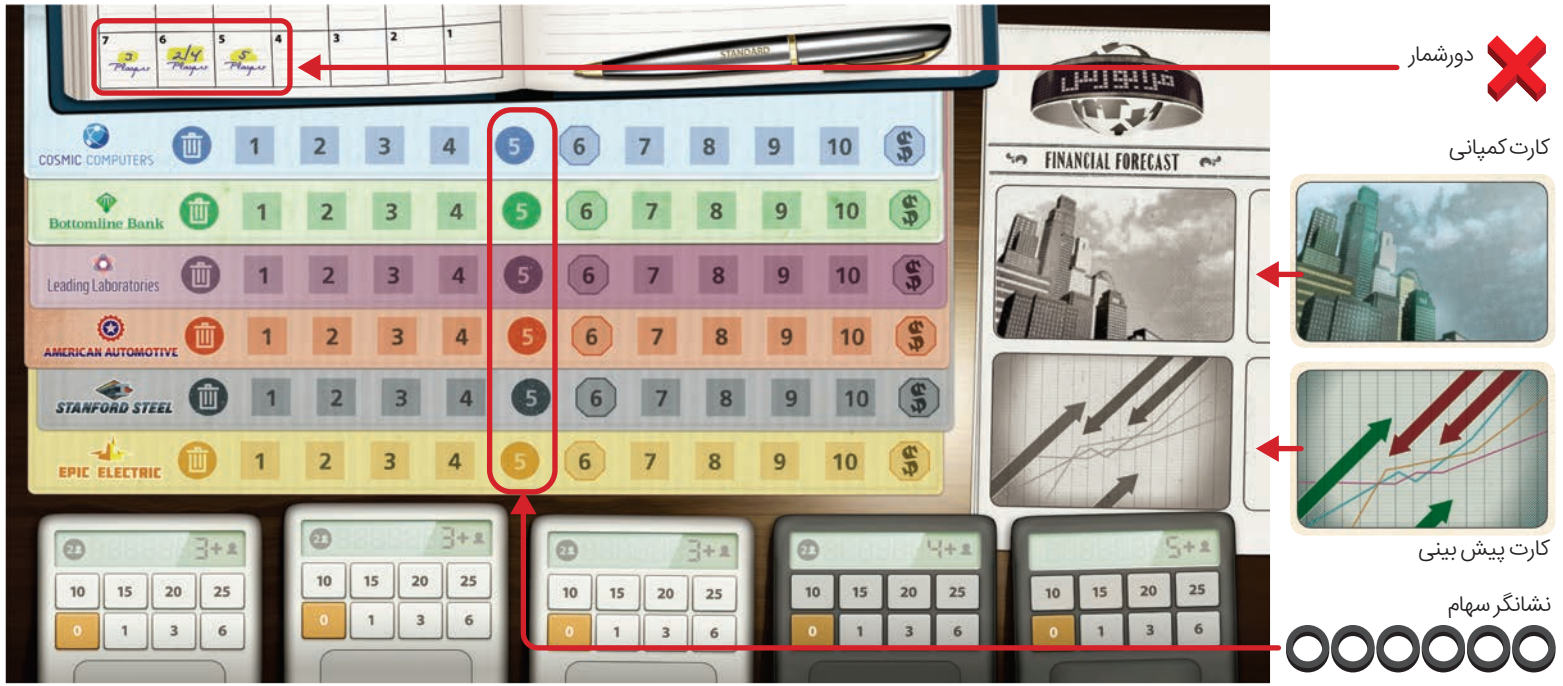
45 m



2 to 5



+13



دور شمار **X**

کارت کمپانی

کارت پیش بینی

نشانگر سهام

کارت پول



کارت سهام



کارت هزینه معامله



کارت عملیات



صفحه بازیکنان



نشانگر بازیکن شروع کننده



آدمک (میپل مزایده)



فرا بورس، یک بازی اقتصادی پُرسرعت است، با موضوع سرمایه‌گذاری‌های مشارکتی، تجارت محرمانه و مهندسی بازار. هر بازیکن، به‌عنوان یک سرمایه‌گذار خصوصی، برای دستیابی به بیش‌ترین ارزش خالص وارد عمل می‌شود.

## هدف بازی

بازیکنی که در پایان بازی، بیش‌تر از بقیه‌ی بازیکنان پول داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود!

## چیدمان و آماده‌سازی

- ۱) به هر بازیکن، یک میپل مزایده، یک صفحه‌ی بازی و ۲۰ هزار دلار پول بدهید (۳ کارت پول پنج‌هزار دلاری (5K) و ۵ کارت پول هزار دلاری (1K)). پول‌های باقی‌مانده را مطابق تصویر ۱ به صورت دسته‌های مجزا در کنار صفحه‌ی اصلی بازی بگذارید.
- ۲) دُورشمرا را با توجه به تعداد بازیکنان- در یکی از خانه‌های ردیف سررسید- در صفحه‌ی اصلی- بگذارید.
- ۳) در خانه‌ی ارزش آغازین هر سهام- که با دایره‌های تیره‌رنگ مشخص شده‌اند- یک نشان‌گر سهام بگذارید.
- ۴) کارت‌های کمپانی و کارت‌های پیش‌بینی را جداگانه بُر زده و در کنار صفحه‌ی اصلی بازی بگذارید.
- ۵) از هر یک از ۶ دسته‌ی مختلف کارت‌های سهام، یک کارت کشیده و به هر بازیکن- به شکل تصادفی- یک کارت بدهید. کارت یا کارت‌های اضافی



را دوباره با سایر کارت‌های سهام، بُر زده و ستون کارت‌های بازار سهام را تشکیل دهید؛ بازار سهام را به‌پُشت- در کنار صفحه‌ی اصلی بگذارید. بازیکنان، کارت‌های سهامی را که دریافت کرده‌اند، در صفحه‌ی بازی خود، در قسمت پوشه‌ی سهام قرار می‌دهند. این سهام (کارت) هیچ تفاوتی با بقیه‌ی سهامی که در طول بازی به دست خواهید آورد، نخواهد داشت!

۶) بازیکنی که برای آخرین وعده‌ی غذایی که خورده، بیش‌ترین پول را پرداخته، بازی را آغاز می‌کند! توکن آغازکننده‌ی بازی را به او بدهید.

## دور بازی (هر راند از بازی)

فراپورس، در چند دور بازی می‌شود؛ تعداد دورها بستگی به تعداد بازیکنان دارد (تصویر ۲ را ببینید). بازیکنی که توکن آغازکننده‌ی بازی را در اختیار دارد، بازی را شروع کرده و بازی، در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند. در پایان هر دور، توکن آغازکننده را به نفر سمت چپ بدهید.

هر دور از بازی شامل ۶ مرحله است:

- ۱) مرحله‌ی اطلاعات
- ۲) مرحله‌ی عرضه
- ۳) مرحله‌ی تقاضا
- ۴) مرحله‌ی عملیات
- ۵) مرحله‌ی فروش
- ۶) مرحله‌ی جابه‌جایی

### تصویر ۲



تعداد دورهایی که باید انجام شوند، همان‌طور که در صفحه نیز نشان داده شده، بر اساس تعداد بازیکنان تعیین می‌شود. دورشمار، در هر لحظه از بازی، تعداد دورهای باقی‌مانده را نشان می‌دهد.

## ۱) مرحله‌ی اطلاعات

در این مرحله، هر بازیکن، یک کارت کمپانی و یک کارت پیش‌بینی دریافت می‌کند. کارت‌های کمپانی و کارت‌های پیش‌بینی، باهم جفت می‌شوند تا جابه‌جایی ارزش سهام را نشان دهند. جابه‌جایی ارزش سهام، در پایان دور و در مرحله‌ی جابه‌جایی اتفاق می‌افتد.

مثال: در تصویر ۴، کارت کمپانی «آمریکن اتوموتیو»، با کارت پیش‌بینی «+۲» جفت شده‌است. بنابراین، در مرحله‌ی جابه‌جایی، ارزش سهام «آمریکن اتوموتیو» ۲ واحد افزایش می‌یابد.

## گام‌های مرحله‌ی اطلاعات

۱) به هر بازیکن، یک کارت کمپانی و یک کارت پیش‌بینی بدهید.

نکته: هر بازیکن نگاهی به کارت‌هایش انداخته و آن‌ها را از دید دیگران پنهان نگه می‌دارد. کارت‌ها حاوی اطلاعاتی محرمانه‌اند که باید برای تصمیم‌گیری در مراحل تقاضا و فروش و پیش از تغییر قیمت سهام در مرحله‌ی جابه‌جایی، مورد استفاده قرار بگیرند.



### تصویر ۳

کارت‌های کمپانی و کارت‌های پیش‌بینی داده‌شده به یک بازیکن

۲) یک کارت کمپانی و یک کارت پیش‌بینی به‌رو-در صفحه‌ی اصلی بگذارید. این تغییر قیمت سهام، اطلاعاتی غیرمحرمانه و عمومی محسوب می‌شود. ۳) کارت‌های کمپانی و کارت‌های پیش‌بینی باقی‌مانده را یک‌به‌یک باهم جفت کرده و این کارت‌های جفت‌شده را به‌پشت-در کنار صفحه‌ی اصلی بچینید.

نکته: این کارت‌ها در پایان دور، در مرحله‌ی جابه‌جایی مورد استفاده قرار می‌گیرند.



### تصویر ۴

چیدمان یک کارت کمپانی و یک کارت پیش‌بینی به‌رو-در صفحه‌ی اصلی و کارت‌های کمپانی و کارت‌های پیش‌بینی باقی‌مانده به‌پشت-در کنار صفحه

در بازی سه‌نفره، ۲ جفت کارت به‌پشت-چیده می‌شود و در بازی چهارنفره، ۱ جفت؛ در بازی پنج‌نفره، جفت بی‌جفت!

## ۲) مرحله‌ی عرضه

در مرحله‌ی عرضه، بازیکنان کارت‌ها را در سبدهای سهام می‌گذارند. این کارت‌ها می‌توانند بخش‌هایی از سهام کمپانی‌ها، هزینه‌های معامله یا

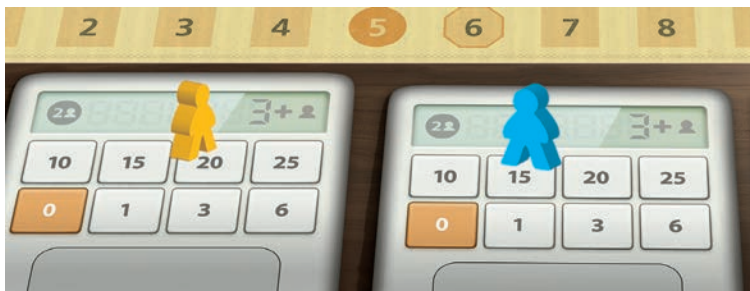
### گام‌های مرحله‌ی تقاضا

۱) بازیکنان، به نوبت، میپل‌های مزایده‌ی خود را بر روی یکی از اعداد آزاد یکی از ردیف‌های مزایده-به‌انتخاب خودشان- می‌گذارند؛ بازیکنان می‌توانند میپل‌های خود را در ردیف‌هایی که میپل یا میپل‌های دیگری در آن‌ها هست نیز بگذارند، به شرط آن‌که مبلغ پیشنهادی را بالا ببرند!

نکته: بازیکنان حق ندارند بیش از پولی که در اختیار دارند، پیشنهاد بدهند! و این که هر بازیکن چقدر پول دارد، جزو اطلاعات غیرمحرمانه و عمومی بازی است!

۲) فقط و فقط در صورتی که بازیکنی، پیشنهادی بالاتر از پیشنهاد بازیکنی دیگر بدهد، بازیکن شکست‌خورده حق دارد میپل مزایده‌ی خود را پس گرفته و در نوبت بعدی آس دوباره در مزایده شرکت کند.

نکته: پیشنهاد دوباره فقط وقتی اتفاق می‌افتد که همه‌ی بازیکنان در مزایده شرکت کرده و یک‌بار پیشنهاد داده باشند. اگر چند بازیکن، روی دست یکدیگر بلند شده و مبلغ را بالا برده باشند، پیشنهادهای دوباره، به ترتیب، در جهت ساعت‌گرد انجام خواهند شد. برای پیشنهاد جدید می‌توان از همان ردیف مزایده‌ی قبلی یا یک ردیف مزایده‌ی جدید استفاده کرد. اگر آخرین خانه‌ی ردیف مزایده‌ی آزاد نباشد، آن ردیف، بسته تلقی می‌شود: بالاترین مبلغ پیشنهادی ۲۵ هزار دلار است. شما نمی‌توانید مبلغی کمتر از یا مساوی با بازیکنان قبل از خودتان، پیشنهاد بدهید!



تصویر ۶ میپل‌های مزایده روی ردیف‌های مزایده قرار داده شده‌اند.

۳) مزایده تا جایی ادامه پیدا می‌کند که روی هر ردیف مزایده فقط یک میپل قرار گرفته باشد.

۴) بازیکنان مبلغ پیشنهادی خود را به بانک پرداخته و میپل‌های مزایده‌ی خود را جمع کرده و همه‌ی کارت‌های سبد سهامی را که خریده‌اند، برای خود برمی‌دارند.

کارت‌های عملیات باشند. سبدهای سهام نشان‌دهنده‌ی سهام عرضه شده در بازار هستند و در مرحله‌ی تقاضا، به مزایده گذاشته شده و خریداری می‌شوند.

### گام‌های مرحله‌ی عرضه

۱) برای تشکیل هر سبد سهام، یکی از کارت‌های ستون بازار را رو کرده و در جای مخصوص بگذارید؛ سبدهای سهام در پایین صفحه‌ی اصلی -در پایین «ماشین حساب‌ها»- تشکیل می‌شوند. تعداد سبدهای سهام در هر بازی، برابر است با تعداد بازیکنان آن بازی!

۲) از ستون کارت‌های بازار، به هر بازیکن ۲ کارت بدهید. بازیکنان باید این کارت‌ها را جدا از هر کارت دیگری که قبلاً به دست آورده‌اند، نگه دارند.

۳) بازیکنان، به نوبت، هر دو کارت خود را آزادانه و به انتخاب خود-در سبدهای سهام می‌گذارند؛ یکی از کارت‌ها باید به‌رو- و یکی از کارت‌ها باید به‌پشت- گذاشته شود.

نکته: کارت‌ها را می‌توان در یک سبد سهام یا در سبدهای سهام جداگانه گذاشت. سبدهای سهام ۴ و ۵، در بازی‌هایی با کم‌تر از ۴ و ۵ بازیکن، به کار نمی‌آیند و نمی‌شود کاردی در آن‌ها گذاشت! کارت‌ها را طوری روی هم بچینید که تعداد کارت‌های موجود در هر سبد سهام مشخص باشد.

پس از آن‌که همه‌ی بازیکنان، کارت‌های خود را در سبدهای سهام گذاشتند، مزایده -در مرحله‌ی تقاضا- آغاز می‌شود.



تصویر ۵ کارت‌ها در سبدهای سهام گذاشته می‌شوند

### ۳) مرحله‌ی تقاضا

مرحله‌ی تقاضا، مرحله‌ای است که بازیکنان، متقاضی دریافت یکی از سبدهای سهامی می‌شوند که در مرحله‌ی عرضه، تشکیل شده‌اند. ردیف مزایده، تقاضا یا مبلغ قابل پرداخت برای سبد سهام مورد نظر (ارزش پولی سبد سهام) در پایان مرحله را نشان می‌دهد.



## ۴) مرحله‌ی عملیات

در مرحله‌ی عملیات، بازیکنان با استفاده از کارت‌های عملیات، بازارها را مهندسی می‌کنند!

### گام‌های مرحله‌ی عملیات

۱) بازیکنان، به نوبت، همه‌ی کارت‌های عملیاتی را که در مرحله‌ی تقاضا به دست آورده‌اند، سوزانده و - به‌رو - در ستون کارت‌های سوخته گذاشته و عملیات‌های کارت‌ها را انجام می‌دهند.

**رُشد سهام!** به‌ازای هر رُشد سهام، بازیکن، یک سهام را انتخاب کرده و ارزش آن را ۲ واحد افزایش می‌دهد.  
**سقوط سهام!** به‌ازای هر سقوط سهام، بازیکن، یک سهام را انتخاب کرده و ارزش آن را ۲ واحد کاهش می‌دهد.



### تصویر ۹

کارت‌های عملیات با حرف A نشان‌گذاری شده‌اند

نکته: بازیکن باید یک سهام را انتخاب کرده و ارزش‌اش را افزایش/کاهش دهد. اگر ارزش یک سهام به نقطه‌ی تجزیه‌ی سهام یا به نقطه‌ی ورشکستگی رسید، از قوانینی که در ادامه شرح داده خواهد شد، پیروی کنید. هر کارت عملیات باید در همان دوری که به دست می‌آید، مورد استفاده قرار بگیرد.

## ۵) مرحله‌ی فروش

مرحله‌ی فروش به بازیکنان امکان می‌دهد که هر تعداد از سهامی را که دارند، به فروش برسانند. آن‌ها باید از اطلاعات ارائه‌شده در مرحله‌ی اطلاعات استفاده کنند تا بفهمند که آیا باید دست به فروش بزنند یا نه و بفهمند که کدام سهام را باید بفروشند!

نکته: ممکن است بازیکنی، مزایده را به پایان رسانده و سبد سهامی را بدون پرداخت پول تصاحب کند.

۵) اگر سبد سهامی شامل یک کارت هزینه معامله بود، بازیکن باید مبلغ مُندرج در کارت را نیز به بانک بپردازد. پس از پرداخت، کارت هزینه معامله‌ی مورد نظر - به‌رو - در ستون کارت‌های سوخته در کنار ستون کارت‌های بازار قرار می‌گیرد.



تصویر ۷ کارت‌های هزینه معامله

نکته: اگر بازیکن، پول کافی برای پرداخت هزینه معامله را نداشته باشد، باید کارت را نگه داشته و - به‌رو - پیش‌روی خودش بگذارد. هر کارتی که به این شکل، پیش‌روی بازیکن قرار می‌گیرد، باید به محض این‌که بازیکن پولدار شد، بهایش پرداخت شود!!

۶) سایر کارت‌های به‌دست‌آمده را - به‌پُشت - در بخش پوشه‌ی سهام، در صفحه‌ی بازی خود بگذارید.

نکته: کارت‌های سهام به‌دست‌آمده در طول بازی، باید از دید سایر بازیکنان پنهان نگه داشته شوند! هر بازیکن می‌تواند در هر لحظه از بازی، کارت‌های سهام خودش را نگاه کند.



تصویر ۸ کارت‌های سهام - به‌پُشت - در بخش پوشه‌ی سهام در صفحه‌ی بازی قرار می‌گیرند

## گام‌های مرحله‌ی فروش

۱) بازیکنان، به نوبت، هر تعداد از سهامی را که در اختیار دارند، می‌فروشند؛ برای این کار، آن‌ها را به‌رو- در ستون کارت‌های سوخته گذاشته و با توجه به ارزش لحظه‌ای سهام، از بانک پول دریافت می‌کنند.

نکته: سهامی که از پوشه‌ی سهام تجزیه‌شده بازیکنان فروخته می‌شود، دو برابر پول نصیب آن‌ها می‌کند. بازیکنان می‌توانند بعضاً یک سهام را از پوشه‌ی سهام تجزیه‌شده‌شان به پوشه‌ی سهام معمولی‌شان برگردانده و ارزش معمول آن را از بانک دریافت نمایند. برای اطلاعات بیشتر راجع به سهام‌های تجزیه‌شده، بخش «مرحله‌ی جابه‌جایی: سهام‌های تجزیه‌شده» را ببینید.

## ۶) مرحله‌ی جابه‌جایی

در مرحله‌ی جابه‌جایی، ارزش سهام، بر مبنای کارت‌های کمپانی و کارت‌های پیش‌بینی که در مرحله‌ی اطلاعات پخش شده‌اند، جابه‌جا می‌شود.

## گام‌های مرحله‌ی جابه‌جایی

۱) بازیکنان، به نوبت، کارت‌های کمپانی و کارت‌های پیش‌بینی خود را رو کرده و ارزش سهام را بر اساس آن‌ها جابه‌جا می‌کنند.  
۲) ارزش سهام‌های باقی‌مانده را بر اساس جُفت کارت‌های به‌رو و به‌پشت-کمپانی و پیش‌بینی که روی صفحه‌ی اصلی و کنار صفحه‌ی اصلی هستند، جابه‌جا کنید. در هر دور، ارزش همه‌ی سهام‌ها جابه‌جا می‌شود.  
۳) کارت پیش‌بینی که نشان  $\$$  را دارد، نشان می‌دهد که به سهام کمپانی، سود تعلق می‌گیرد. ارزش سهام تغییری نمی‌کند. در عوض، هر بازیکن، به‌ازای هر تعداد از سهام آن کمپانی که در پوشه‌ی خود دارد، ۲۰۰۰ دلار دریافت می‌کند.

نکته: بازیکن، به‌ازای سهامی که در پوشه‌ی سهام تجزیه‌شده خود دارد، دو برابر سود دریافت می‌کند. بازیکن باید برای دریافت این سود، سهامی را که در اختیار دارد، رو کند. بازیکن می‌تواند تعدادی از سهام خود یا همه‌ی آن‌ها را رو نکند و از خیر دریافت سود هم بگذرد!!

## تجزیه‌ی سهام

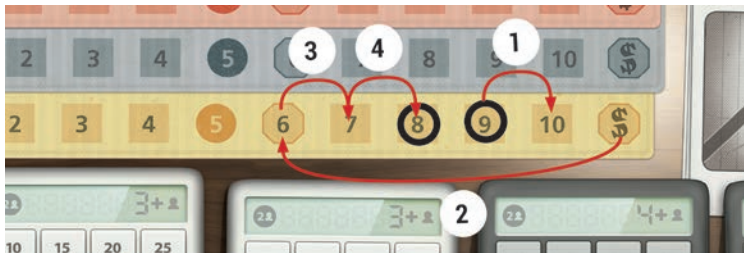
اگر ارزش یک سهام، از ۱۰ بیش‌تر شود، سهام تجزیه می‌شود. تجزیه‌ی یک سهام، تعداد سهام‌های شما از آن سهام را دو برابر می‌کند.

وقتی سهامی تجزیه می‌شود، همه‌ی بازیکنانی که سهمی از آن سهام را در پوشه‌ی خود دارند، آن‌ها را رو کرده و سپس به‌پشت- در پوشه‌ی سهام تجزیه‌شده‌ی خود می‌گذارند.

اگر افزایش، باعث شود که ارزش سهام دقیقاً در نقطه‌ی تجزیه قرار بگیرد، ارزش سهام دوباره به ۶ برمی‌گردد.

اگر افزایش، ارزش سهام را فراتر از نقطه‌ی تجزیه بُرد، ارزش سهام را ابتدا به ۶ برگردانده و سپس افزایش دهید.

مثال: ارزش سهام «ایپیک الکتریک»، ۹ بود و کارت کمپانی‌اش در این دور، با کارت پیش‌بینی (+۴) جُفت شده بود. «ایپیک الکتریک» فقط با استفاده از ۲ واحد (از ۴ واحد) جابه‌جایی‌اش به نقطه‌ی تجزیه می‌رسد. به این ترتیب، ارزش سهام، به ۶ رسیده و با (+۲) واحد جابه‌جایی دیگر، باز هم افزایش پیدا کرده و به ۸ می‌رسد!



تصویر ۱۰ حرکت و جابه‌جایی نشان‌گر ارزش سهام در هنگام تجزیه‌ی سهام

هر سهام جدیدی که بازیکن، بعد از تجزیه‌ی سهام به دست بیاورد، در پوشه‌ی سهام معمولی‌اش گذاشته می‌شود نه پوشه‌ی سهام تجزیه‌شده‌اش. اگر بازیکنی، سهامی در پوشه‌ی سهام تجزیه‌شده‌اش داشته باشد و آن سهام بعدها دوباره تجزیه شود، آن بازیکن ۱۰ هزار دلار (کارت پول) به‌ازای هر تعداد سهم از آن سهام که در پوشه‌ی سهام تجزیه‌شده‌اش دارد، دریافت می‌کند. سهام در پوشه‌ی سهام تجزیه‌شده باقی می‌ماند.

## ورشکستگی

اگر ارزش یک سهام در یک نوبت، از ۱ کم‌تر شود، آن سهام درجا ورشکست می‌شود. همه‌ی بازیکنان، هر تعداد سهم که از آن سهام دارند، می‌سوزانند؛ حتی آن‌هایی که در پوشه‌ی سهام تجزیه‌شده‌شان است! بهای سهام مربوطه را به ارزش آغازین‌اش -۵- برگردانید.

## تغییرات برای بازی ۲- نفره

پیشنهاد می‌شود فرابورس را دست‌کم یک‌بار با بیش از ۲ بازیکن امتحان کرده و بعد، اقدام به بازی ۲- نفره کنید. بازی ۲- نفره، شبیه به بازی معمولی است. مُنتها تغییراتی در مراحل مختلف بازی صورت می‌گیرد.

### آماده‌سازی

هر بازیکن، به جای ۲۰۰۰۰ دلار، بازی را با ۳۰۰۰۰ دلار پول شروع می‌کند؛ البته بازهم فقط ۱ سهم آغازین دریافت می‌کند. هر بازیکن ۲ میپل مزایده نیز دریافت می‌کند (میپل‌های قرمز یا میپل‌های آبی).

### مرحله‌ی اطلاعات

به هر بازیکن به‌شکل تصادفی ۲- کارت کمپانی و ۲- کارت پیش‌بینی بدهید.

**نکته:** کارت‌ها را در ستون‌های جداگانه نگه دارید. این کارت‌ها نمی‌توانند با یکدیگر عوض شوند!

۲ جفت کارت کمپانی و کارت پیش‌بینی باقی‌مانده به‌پُشت در کنار صفحه‌ی بازی قرار می‌گیرند. این جفت کارت‌ها در هر دور تأثیرگذار هستند ولی بازیکنان، تا وقتی که کارت‌ها در مرحله‌ی جابه‌جایی رو شوند، از این تأثیرات بی‌خبر خواهند بود!



تصویر ۱۱ دو جفت کارت کمپانی و کارت پیش‌بینی به‌پُشت گذاشته شده

### مرحله‌ی عرضه

به‌شکل تصادفی، در هر یک از ۴ سبد سهام ابتدایی که با علامت بازی ۲- نفره علامت‌گذاری شده‌اند، ۱ کارت از ستون بازار بگذارد؛ کارت‌ها باید به‌رو- باشند. هر بازیکن ۲ کارت از ستون بازار می‌کشد. بازیکن، این کارت‌ها را یکی به پُشت و یکی به‌رو- در سبدهای سهام می‌گذارد. این گام را یک‌بار دیگر نیز تکرار کنید تا هر بازیکن ۴ کارت در سبدهای سهام بگذارد.

## پایان دور بازی

دور بازی، پس از پایان مرحله‌ی جابه‌جایی، به پایان می‌رسد. اگر دُورشمار در آخرین خانه‌ی سمت راست ردیف سررسید نباشد، باید آن را یک خانه به راست ببرید. توکن آغازکننده‌ی بازی را به نفر سمت چپ آغازکننده‌ی قبلی داده و دُور جدیدی را آغاز کنید. اگر دُورشمار در آخرین خانه‌ی سمت راست ردیف سررسید باشد، بازی به پایان می‌رسد. مرحله‌ی پایان بازی را اجرا کنید.

## پایان بازی

بازی، در انتهای آخرین مرحله‌ی جابه‌جایی، به پایان می‌رسد. هر کارتی که در ستون بازار باقی مانده باشد، دیگر به کار نخواهد آمد!

## گام‌های پایان بازی

۱) همه‌ی بازیکنان، هر تعداد از سهام هر کمپانی را که در اختیار دارند، رو می‌کنند تا سهام‌داران عمده مشخص شوند. سهام‌دار عمده، کسی است که بیش‌ترین تعداد از سهام یک کمپانی را در اختیار داشته باشد.

**نکته:** در هنگام تعیین سهام‌داران عمده، سهام موجود در پوشه‌ی سهام تجزیه شده‌ی بازیکنان، دو برابر محاسبه می‌شود.

سهام‌دار عمده‌ی هر کمپانی، ۱۰۰۰۰ دلار جایزه‌ی ویژه دریافت می‌کند. در صورت تساوی چند بازیکن، هرکدام از آن‌ها ۵۰۰۰ دلار دریافت می‌کند.

۲) سپس هر بازیکن، سهام خود را به قیمتی برابر با آخرین ارزش سهام به فروش می‌رساند.

نکته: این‌جا نیز سهام موجود در پوشه‌ی سهام تجزیه‌شده‌ی بازیکنان، دو برابر محاسبه می‌شود.

۳) مجموع پول کارت‌های هر بازیکن را محاسبه کنید. بازیکنی که بیش‌ترین پول (یعنی بیش‌ترین ارزش خالص) را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.



نکته: بازیکنان باید ۲ کارت اول خود را پیش از دریافت ۲ کارت دومشان در سبدهای سهام بگذارند.

### مرحله تقاضا

بازیکنان، یکی در میان، میپل‌های مزایده‌ی خود را در خانه‌های قابل دسترسی از ردیف‌های مزایده می‌گذارند. همه‌ی میپل‌ها باید پیش از صورت گرفتن هرگونه مزایده‌ی دیگری جای‌گذاری شوند.

بازیکنان حق ندارند دو میپل خود را در یک ردیف مزایده بگذارند.

بازیکن‌ها، یکی در میان، پیشنهادهای دوباره‌شان را ارائه می‌دهند تا این‌که هر میپل روی یک ردیف مزایده‌ی جداگانه قرار بگیرد ولی امکان دارد یک بازیکن دو بار پشت سرهم پیشنهاد بدهد.

اگر هر دو میپل یک بازیکن در مزایده شکست خورده باشند، بازیکن می‌تواند تصمیم بگیرد که اول با کدام یک از آن‌ها پیشنهاد دوباره بدهد!

نکته: مجموع دو مبلغی که بازیکن پیشنهاد می‌دهد، نباید بیش‌تر از مقدار پولی باشد که در اختیار دارد!

### توسعه دهنده‌ها (Expansions)

اکیداً توصیه می‌شود که در دفعات اول بازی خود، از «توسعه‌دهنده‌ی سرمایه‌گذاران» یا از «طرف پیشرفته‌ی صفحه‌ی بازی» استفاده نکنید! مفید است که ارزش سبدهای سهام در مرحله‌ی تقاضا را بدون تأثیر قدرت‌های سرمایه‌گذاران درک کنید.

### توسعه‌دهنده‌ی صفحه‌ی پیشرفته

در هنگام بازی با طرف دوم صفحه، هر سهام، ردیف ارزشی متفاوتی پیدا می‌کند. اگر سهامی ورشکسته شد، ارزش آن را به نقطه‌ی آغازین خودش (دایره‌ی تیره) برگردانید. اگر سهامی تجزیه شد، ارزش‌اش را به عدد داخل هشت‌ضلعی برگردانید. در این نسخه، «استیل استنفورد» منحصربه‌فرد است زیرا بر اساس علامت‌های \$ موجود در ردیف ارزش‌اش، سود اضافه می‌دهد؛ هر بار که ارزش این سهام در هنگام یک جابه‌جایی روبه‌جلو، از چپ به راست روی این علامت‌ها قرار گرفت یا از آن‌ها رد شد، هر بازیکن، به‌ازای هر تعداد از

سهام «استیل استنفورد» که در اختیار دارد، ۱۰۰۰ دلار سود می‌گیرد. در مورد سهام موجود در پوشه‌های تجزیه «دو برابر کردن» را فراموش نکنید!



تصویر ۱۲ صفحه‌ی پیشرفته‌ی بازی

### توسعه‌دهنده‌ی سرمایه‌گذاران

کارت‌های سرمایه‌گذار، مقدار پول آغازین هر بازیکن را تعیین می‌کنند (به‌جای این‌که هر بازیکن ۲۰۰۰۰ دلار بگیرد) و قدرت‌هایی منحصربه‌فرد به بازیکنان می‌دهند که می‌توانند تا آخر بازی از آن‌ها استفاده کنند. در آغاز بازی، به هر بازیکن، دو کارت سرمایه‌گذار بدهید. هر بازیکن، یکی از سرمایه‌گذاران را انتخاب کرده و دیگری را به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند!



تصویر ۱۳ کارت‌های سرمایه‌گذار

نکته: همه‌ی قدرت‌های سرمایه‌گذاران، در هر مرحله، به‌نوبت اعمال می‌شوند.

مثال: «وارن باهوش»، دور بازی را آغاز می‌کند. قبل از آغاز مرحله‌ی تقاضا، او همه‌ی کارت‌های به‌پشت‌چیده‌شده‌ی یکی از سبدهای سهام را نگاه می‌کند. سپس نوبت «مارک تکر» است؛ او با استفاده از قدرت‌اش، یک کارت به پشت‌چیده‌شده‌ی او از روی یکی از سبدهای سهام برداشته و روی سبد سهامی که «وارن» کارت‌هایش را دید زده بود، می‌گذارد!

## قدرت‌های سرمایه‌گذاران



**Billionaire Bill**

**بیل میلیاردر:**

قدرت خاصی ندارد! فقط بازی را با بیش‌ترین پول آغاز می‌کند!



**برنی بورس‌باز**

**برنی بورس‌باز:**

هزینه‌های معامله یک جایزه‌ی ویژه هستند. اگر در پایان یک مرحله‌ی تقاضا، یک کارت هزینه معامله کشیدید، در عوض، معادل آن پول نقد دریافت کنید؛ بلافاصله بعد از دادن پول سبد سهام!

**نکته:** پیش از آن که پولی از سود سرمایه‌گذاران دریافت کنید، باید آن قدر پول داشته باشید که پول سبد سهام را بدهید!



**Crazy Cramer**

**کریمر دیوانه:**

در نوبت‌تان، در مرحله‌ی عملیات، می‌توانید ارزش یک سهام را ۱ واحد افزایش یا ۱ واحد کاهش دهید!



**دونالد تخفیف‌باز**

**دونالد تخفیف‌باز:**

مبلغ خانه‌ی قبل از خانه‌ای که میبیل مزایده‌تان در آن است را پرداخت می‌کنید!!

مثلاً: اگر در یک سبد سهام روی خانه‌ی ۱۰ هزار دلار نشسته اید، فقط ۶ هزار دلار می‌پردازید!



**دیورای سود بگیر:**

**دیورای سود بگیر:**

در پایان هر دور، سودی اضافی معادل ۱۰۰۰ دلار به‌ازای هر تعداد سهم از یک کمپانی که دارید - به‌انتخاب خودتان - دریافت می‌کنید. این سود، نصیب همه‌ی بازیکنانی که سهام آن کمپانی را دارند نیز می‌شود.

قدرت‌هایی که در مرحله‌ی عملیات فعال می‌شوند، در نوبت بازیکنان اعمال می‌شوند و می‌توانند قبل یا بعد از بازی شدن کارت‌های عملیاتی به‌دست آمده در آن نوبت، اعمال شوند!

## توضیحاتی درباره‌ی «توسعه‌دهنده‌ی سرمایه‌گذاران» در بازی ۲-نفره

سرمایه‌گذاران می‌توانند در بازی ۲-نفره نیز مورد استفاده قرار بگیرند ولی توضیح چند نکته در این مورد ضروری است:

به هر بازیکن، ۴ کارت سرمایه‌گذار داده می‌شود و او نیز ۲ تا از آن‌ها را نگه می‌دارد. برای تعیین میزان پول آغازین بازیکن، مجموع مبالغ هر دو سرمایه‌گذار او را محاسبه کنید:

بیل میلیاردر	۳۵ هزار دلار	گراهام طلائی	۶ هزار دلار
برنی بورس‌باز	۱۶ هزار دلار	مارک تک‌رو	۲۲ هزار دلار
کریمر دیوانه	۱۲ هزار دلار	مارتای همه‌چیزدان	۲۰ هزار دلار
دونالد تخفیف‌باز	۴ هزار دلار	استوارت پنهان‌کار	۱۶ هزار دلار
دیورای سود‌بگیر	۱۴ هزار دلار	وارن باهوش	۲۳ هزار دلار

## قدرت‌های سرمایه‌گذاران (در بازی ۲-نفره)

**توجه:** اگر یک بازیکن دو کارت سرمایه‌گذار داشته باشد که توانایی‌های هر دو کارت در همان مرحله قابل اجرا باشد، آن بازیکن می‌تواند انتخاب کند که آن توانایی‌ها را به چه ترتیبی انجام دهد.

**دونالد تخفیف‌باز:** قدرت‌اش برای هر دو میبیل مزایده‌اش اعمال می‌شود. **گراهام طلائی:** قدرت‌اش برای هر سهامی که دارد، اعمال می‌شود؛ مهم نیست که آن‌ها را با کدام میبیل مزایده‌اش به دست آورده‌است. **مارتای مطلع:** قدرت‌اش فقط برای یک جفت از اطلاعات محرمانه اعمال می‌شود. **استوارت پنهان‌کار:** قدرت‌اش به هر ۲ مجموعه کارتی که در هر دور، در مرحله‌ی عرضه، جای‌گذاری می‌شوند، اعمال می‌شود.

## نکته‌هایی برای بازیکنان تازه‌کار (کم‌تجربه)

۱) مبلغ پیشنهاد را بالا ببرید: بسیاری از بازیکنان تلاش می‌کنند در اولین دفعاتی که فرابورس بازی می‌کنند، خیلی تهاجمی کار نکنند! سبدهای سهامی که کارت‌های بیش‌تری دارند، به طرز شگفت‌انگیزی، با ارزش‌تر از سبدهای سهامی هستند که کارت‌های کم‌تری دارند. وقتی که پای پرداخت پول زیاد یا خوردن به پُستِ کارت‌های «هزینه معامله» به وسط می‌آید، بازیکنان تازه‌کار ترجیح می‌دهند سراغ سبدهای سهام «آمن‌تر» بروند.

۲) دنبال بیش‌ترین امتیازات ویژه باشید: به‌هیچ‌وجه ۱۰۰۰۰ دلار را که در پایان بازی، به سهام‌داران عُمده اهدا می‌شود، دست‌کم نگیرید! اگر در ابتدای کار، در تصاحب سهام یک کمپانی از دیگران جلو افتادید، نگذارید این برتری به راحتی از دست برود! از طرفی، مراقب کمپانی‌هایی که در دوره‌های پایانی بازی، ورشکسته می‌شوند نیز باشید. اگر بتوانید یک سهم از سهام چنین کمپانی‌هایی را در پایان بازی به دست بیاورید، می‌توانید خیلی راحت سهام‌دار عمده‌ی آن‌ها شوید!

۳) امتیاز داشتن پول: در دست داشتن پول، در تصمیماتی که برای گذاشتن کارت‌های خود -در سبدهای سهام- می‌گیرید، اهمیت حیاتی دارد. اگر کم‌تر از دیگران پول دارید، سعی کنید کاری کنید که سبدهای سهام یک‌سان و هم‌ارزش شوند تا «تعمانده‌ها» نصیب‌تان نشوند! اگر پول‌تان از همه بیش‌تر است، سعی کنید یکی از سبدهای سهام را تا حد ممکن، با ارزش‌تر از بقیه کنید و بعد، با دارایی نقدی‌تان به سراغ آن سبد سهام بروید! اما اگر تنها کسی نیستید که ۲۵۰۰۰ دلار را دارد، مراقب باشید زیرا ممکن است کسی که نوبت‌اش قبل از شماست، پیش از این که شما شانس داشته باشید، آن سبد سهام را تصاحب کند!

۴) پیش‌بینی جابه‌جایی‌ها: هر کارت کمپانی، در هر دور، منحصراً تحت تأثیر یک کارت پیش‌بینی قرار می‌گیرد. با استفاده از اطلاعات عمومی و اطلاعات محرمانه‌ای که در اختیار دارید، تلاش کنید حدس بزنید که ارزش کدام سهام، افزایش و ارزش کدام سهام، کاهش خواهد داشت.

مثال: اطلاعات محرمانه‌ی من، این است: کمپانی «کازمیک کامپیوترز» (۳-); اطلاعات غیرمحرمانه و عمومی بازی نیز از این قرار است: کمپانی «بات‌ملاین بتک» (۲-). در این شرایط، من می‌دانم که ارزش بقیه‌ی سهام‌ها افزایش خواهد داشت.



Maverick Mark

مارک تک‌رو:

قبل از آغاز مرحله‌ی تقاضا، می‌توانید یکی از کارت‌ها را جابه‌جا کرده و در سبد سهام دیگری بگذارید!

نکته: این توانایی ممکن است باعث شود یک سبد سهام از کارت خالی شود.



Golden Graham

گراهام طلائی:

به‌ازای هر سهامی که می‌فروشید، ۱۰۰۰ دلار بیش‌تر دریافت می‌کنید.

نکته: این قدرت حتی در پایان بازی نیز کاربُرد دارد. در مورد سهام تجزیه‌شده «دو برابر کردن» را فراموش نکنید!



Mayknow Martha

مارتای مطلع:

در هر لحظه از مرحله‌ی تقاضا، می‌توانید به کارت‌های کمپانی و پیش‌بینی یکی از بازیکنان نگاهی بیندازید! این کار را در هر دور فقط یک‌بار می‌توانید انجام دهید.

نکته: در بازی‌های کم‌تر از ۵ بازیکن، می‌توانید به‌جای نگاه کردن به کارت‌های یکی از بازیکنان، به یکی از جُفت کارت‌های به‌پُشت‌چیده‌ی اطلاعات نگاهی بیندازید.



Secretive Stuart

استوارت پنهان‌کار:

در مرحله‌ی عرضه، می‌توانید هر دو کارت خود را به‌پُشت قرار بدهید!



Wise Warren

وارن باهوش:

پیش از مرحله‌ی تقاضا، می‌توانید به همه‌ی کارت‌های به‌پُشت چیده‌ی یکی از سبدهای سهام نگاه کنید.

## چکیده قوانین

### آماده‌سازی

- هر بازیکن، بازی را با ۲۰۰۰۰ دلار پول و یک کارت سهام - که به شکل اتفافی دریافت می‌کند - آغاز می‌کند.
- آغازکننده‌ی بازی را تعیین کرده و توکن آغازکننده را به او بدهید.
- کارت‌های بازار سهام (کارت‌های عملیات، کارت‌های هزینه معامله و کارت‌های سهام باقی‌مانده) را بر بزنید.

### ۱) مرحله‌ی اطلاعات

- هر بازیکن، یک کارت کمپانی و یک کارت پیش‌بینی دریافت می‌کند.
- یک جفت کارت کمپانی و کارت پیش‌بینی رو کنید.
- سایر جفت کارت‌ها را -به پشت- بچینید.

### ۲) مرحله‌ی عرضه

- در هر یک از سبدهای سهام، ۱ کارت از ستون کارت‌های بازار بگذارید.
- به هر یک از بازیکن‌ها ۲ کارت از ستون کارت‌های بازار بدهید.
- هر بازیکن، یک کارت را -به رو- و یک کارت را -به پشت- در سبدهای سهام دل‌خواه خود می‌گذارد.

### ۳) مرحله‌ی تقاضا

- بازیکنان، به نوبت، در مزایده‌ی خرید سبدهای سهام شرکت می‌کنند تا این که هر سبد سهام فقط یک میپل مزایده داشته باشد.
- بازیکنان، مبالغ پیشنهادی خود را می‌پردازند و کارت‌ها را برای خود برمی‌دارند و هزینه‌های معامله را هم می‌پردازند.

### ۴) مرحله‌ی عملیات

- بازیکنان، همه‌ی کارت‌های عملیاتی را که در مرحله‌ی تقاضا به دست آورده‌اند، بازی می‌کنند.

### ۵) مرحله‌ی فروش

- بازیکنان می‌توانند همه‌ی سهامی را که به دست آورده‌اند، بفروشند (قیمت سهام‌های تجزیه‌شده دو برابر محاسبه می‌شود).

### ۶) مرحله‌ی جابه‌جایی

- بازیکنان، همه‌ی جفت کارت‌های کمپانی و پیش‌بینی را رو کرده و متناسب با آن‌ها، ارزش‌های سهام مختلف را تغییر می‌دهند؛ ممکن است بعضی سهام‌ها تجزیه یا ورشکسته شوند.
- کارت پیش‌بینی \$\$\$ نشان می‌دهد که سودی معادل ۲۰۰۰۰ دلار بابت هر یک از سهام یک کمپانی، نصیب سهام‌داران آن کمپانی خواهد شد. بازیکن می‌تواند هر مقدار از این سود را که خواست، با رو کردن سهام‌اش بگیرد و از خیر بقیه، بگذرد.

### ۷) پایان دور

- دور شمار را به راست و توکن آغازکننده‌ی بازی را به چپ ببرید (به نفع سمت چپ بدهید)!
- اگر دور شمار در آخرین خانه‌ی سمت راست ردیف سرشماری بود، مرحله‌ی پایان بازی را آغاز کنید.

### پایان بازی

- سهام‌داران عمده را مشخص کنید؛ هر سهام‌دار عمده، ۱۰۰۰۰ دلار و هر سهام‌دار عمده‌ی مشترک، ۵۰۰۰ دلار دریافت می‌کند.
- همه‌ی سهام‌ها را به ارزش نهایی بفروشید.
- مجموع پول‌های هر بازیکن را حساب کنید. بازیکنی که بیشترین پول را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

