

# Regole del Gioco



45 mins



2-5



13+

**Seth Van Orden**  
**Brett Sobol**







*Stockpile è un frenetico gioco economico basato su partecipazioni societarie, insider trading e manipolazione del mercato. Ogni giocatore agisce come un investitore privato con l'obiettivo di accumulare il maggior patrimonio netto.*

## Obiettivo

Il giocatore con più soldi alla fine del gioco vince.

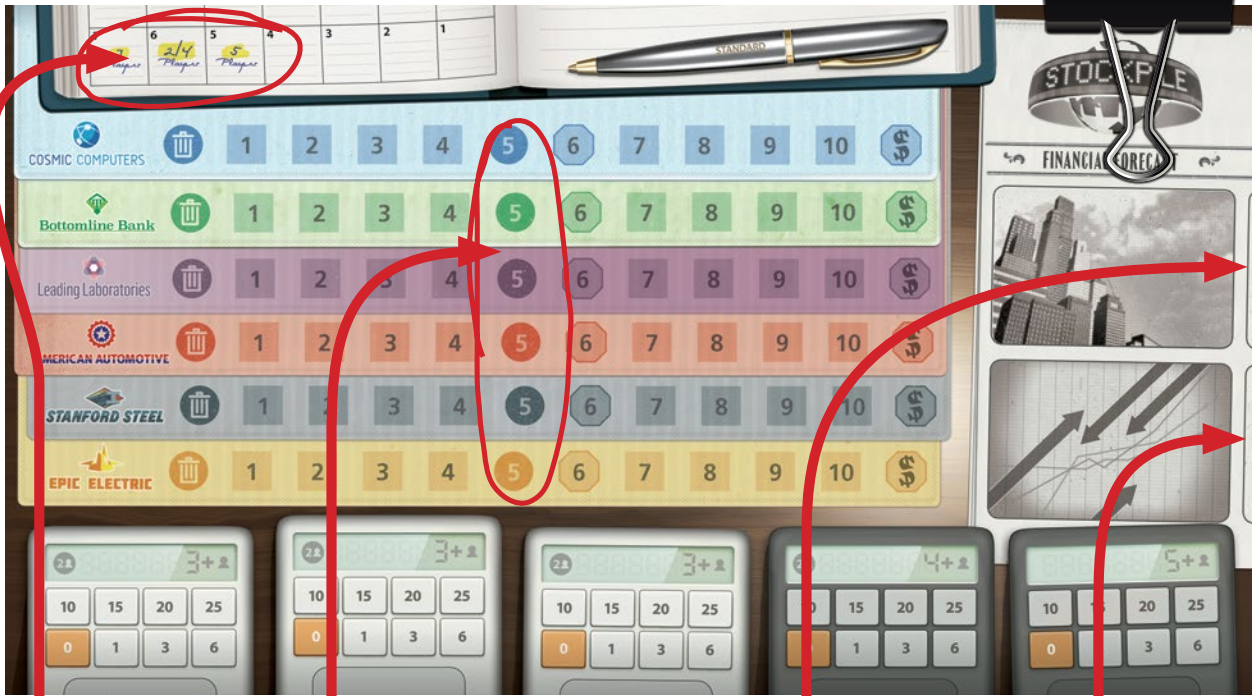
## Preparazione

- 1 Consegnate ad ogni giocatore un **Segnalino Offerta**, una **Plancia Giocatore** e **\$20.000** in **Carte Valuta** (tre banconote da \$5K e cinque da \$1K). Mettete le rimanenti Carte Valuta vicino al tabellone.
- 2 Posizionate il **Segnalino Turno** sullo spazio del calendario nel tabellone di gioco che corrisponde al numero di giocatori.
- 3 Posizionate un **Indice Titolo** sui valori di partenza di ogni titolo, indicati dai cerchi scuri.
- 4 Mescolate e posizionate vicino al tabellone le **Carte Azienda** e le **Carte Previsione** in pile separate.
- 5 Estraiete dal **Mazzo Mercato** una per ciascuna delle sei diverse carte titolo e distribuitene una ad ogni giocatore. Ogni giocatore mette questo titolo a faccia in giù nel **Portafoglio Titoli** della sua plancia giocatore. Questo titolo si comporta normalmente come gli altri ottenuti durante la partita. Rimettete tutte le carte in più nel **Mazzo Mercato**, rimescolate e posizionate a faccia in giù vicino al tabellone.
- 6 Il gioco inizia dal giocatore che ha pagato di più per il suo ultimo pasto. Dategli il **Segnalino Primo Giocatore**.

Figura 1 -  
Disposizione  
iniziale per cinque  
giocatori

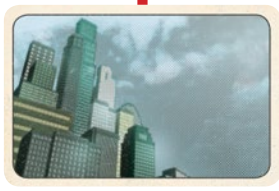






Segnalino Turno (1)

INDICE TITOLO (6)



CARTE AZIENDA (6)



CARTE PREVISIONE (6)



PLANCE GIOCATORE (5)



SEGNALINI OFFERTA (7)



CARTE VALUTA (96)



SEGNALINO PRIMO GIOCATORE (1)



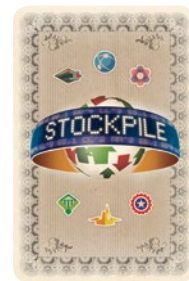
CARTE TITOLO (10x6 TIPI = 60)



CARTE COMMISSIONE NEGOZIAZIONE (4x3 TIPI = 12)



CARTE AZIONE (4x2 TIPI = 8)



MAZZO MERCATO (80)





## Il Turno

Stockpile si gioca su più turni in base al numero dei giocatori (vedi Figura 1). Ogni turno procede in senso orario dal giocatore con il Segnalino Primo Giocatore. Alla fine di ogni turno, passate il Segnalino Primo Giocatore a sinistra.

Ogni turno è composto da 6 fasi:

1. **Fase Informazione**
2. **Fase Fornitura**
3. **Fase Domanda**
4. **Fase Azione**
5. **Fase Vendita**
6. **Fase Andamento**

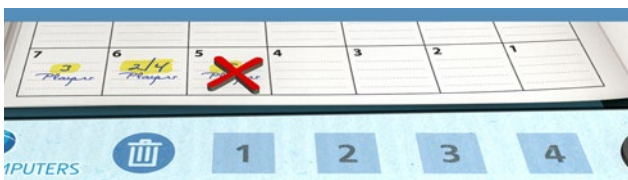


Figura 2 - Il Segnalino Turno mostra il numero dei turni che dipende da quello dei giocatori.

Il numero dei turni da giocare dipende da quello dei giocatori, come indicato sul tabellone. Il Segnalino Turno tiene traccia dei turni mancanti alla fine.

### 1. Fase Informazione

Durante la Fase Informazione, ogni giocatore riceve una Carta Azienda e una Carta Previsione. Le Carte Azienda sono abbinata alle Carte Previsione in modo da indicare l'andamento del valore dei titoli, che si realizza alla fine del turno durante la Fase Andamento.

Esempio: Nella figura 4, la Carta American Automotive Company è abbinata con la Carta Previsione +2. Di conseguenza durante la Fase Andamento, il valore del titolo di American Automotive aumenterà di due.

#### Passi della Fase Informazione

1. Distribuite una Carta Azienda e una Carta Previsione a ciascun giocatore.

**Nota: Ogni giocatori dovrebbe guardare le sue carte e tenerle nascoste. Le carte forniscono informazioni riservate che dovrebbero essere usate per prendere delle decisioni durante le Fasi Domanda e Vendita prima che i prezzi dei titoli cambino nella Fase Andamento.**

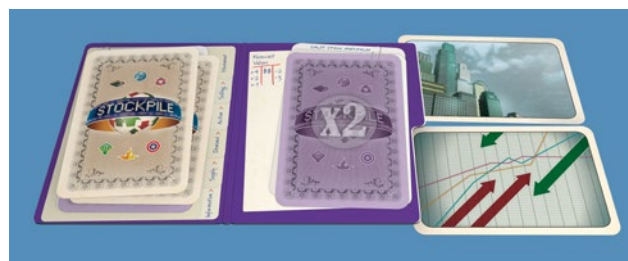


Figura 3 - Carte Azienda e Carte Previsione distribuite a ciascun giocatore.

2. Posizionate una Carta Azienda e una Carta Previsione **scoperte** sul tabellone. Il cambiamento del valore di questa azione è di pubblico dominio.

3. Abbinare le restanti Carte Azienda e Previsione e mettete le coppie a faccia in giù in pile separate vicino al tabellone.

**Nota: Queste carte verranno utilizzate alla fine del turno durante la Fase Andamento**



Figura 4 - Piazzamento delle Carte Azienda e Carte Previsione a faccia in su e in giù.

In una partita a 3 giocatori, due coppie saranno collocate a faccia in giù, mentre in una partita a 4 giocatori, resterà una coppia a faccia in giù. Con 5 giocatori non ne resta alcuna.

### 2. Fase Fornitura

Nel corso della Fase Fornitura, i giocatori collocano le carte tra i **Pacchetti Azionari**. Queste carte possono contenere azioni delle aziende, commissioni di negoziazione o carte azione. I Pacchetti Azionari rappresentano l'offerta del mercato e vengono acquistati tramite asta durante la Fase Domanda.

#### Passi della Fase Fornitura

1. Girate **a faccia in su una** carta dal Mazza Mercato per cominciare a comporre ogni Pacchetto Azionario. Essi si formano sotto le calcolatrici a fondo tabellone. Il numero dei Pacchetti in ogni partita è pari al numero dei giocatori.

2. Distribuite **due** carte dal Mazza Mercato ad ogni giocatore, i quali devono tenerle separate da qualsiasi altra ottenuta in precedenza.

3. In ordine di turno, ogni giocatore piazza entrambe le sue due carte sui Pacchetti Azionari in gioco. **Una carta viene messa a faccia in su e l'altra a faccia in giù.**



### Nota:

Le carte possono essere messe sullo stesso Pacchetto Azionario o su diversi. Le carte non possono essere messe sul Pacchetto 4 o 5, se non ci sono abbastanza giocatori in gioco. Sfasate le carte così che tutti possano vedere quante ce ne sono in ogni Pacchetto Azionario.

Una volta che tutti i giocatori hanno aggiunto le loro carte ai Pacchetti, l'offerta ha inizio nella Fase Domanda.



Figura 5 - Carte posizionate sui Pacchetti Azionari.

## 3. Fase Domanda

Nella Fase Domanda i giocatori acquistano un Pacchetto Azionario costruito nel corso della Fase Fornitura. Il **Tracciato Offerta** rappresenta la domanda, cioè il valore in denaro da pagare per il Pacchetto Azionario corrispondente al termine della Fase.

### Passi della Fase Domanda

1. In ordine di turno, ogni giocatore mette il suo Segnalino Offerta su un numero libero in un qualsiasi Tracciato Offerta a sua scelta, inclusi quei tracciati con offerte già presenti, purché l'offerta sia maggiore.

**Nota: Un giocatore non può offrire più denaro di quello che attualmente ha. Quanti soldi ha un giocatore è di pubblico dominio.**

2. Se, e solo se, un giocatore viene superato da un altro giocatore (cioè qualcun altro ha messo il proprio Segnalino Offerta su un numero più alto lungo lo stesso Tracciato), allora il giocatore superato riprende il suo Segnalino Offerta e lo riposiziona al prossimo giro.

**Nota: La nuova offerta va fatta solo dopo che tutti i giocatori hanno avuto la possibilità di concorrere una volta. Se più giocatori si superano l'un l'altro, procedono con le nuove offerte in senso orario. La nuova offerta può essere posizionata sullo stesso Tracciato Offerta o su uno diverso. Se non ci sono più numeri liberi su un Tracciato Offerta, quel Tracciato Offerta è bloccato: l'offerta massima è di \$25.000. Non si possono fare offerte minori o uguali a quelle già presenti.**

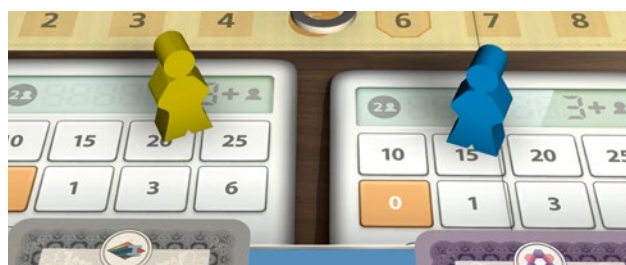


Figura 6 - Segnalini Offerta sul Tracciato Offerta.

3. L'asta continua fino a quando tutti i Tracciati Offerta hanno un Segnalino Offerta su di essi.
4. I giocatori pagano alla banca un importo pari alla loro offerta, prendono il loro Segnalino Offerta e raccolgono le carte del Pacchetto Azionario acquistato.
5. Se il Pacchetto Azionario di un giocatore conteneva una Carta Commissione Negoziazione, il giocatore paga alla banca l'importo indicato. Una volta pagate, le Carte Commissione Negoziazione vengono messe a faccia in su nella pila degli scarti vicino al Mazzo Mercato.



Figura 7 - Carte Commissione Negoziazione.

**Nota: Se un giocatore non ha i fondi per pagare la commissione di negoziazione, deve tenersi la carta e metterla a faccia in su davanti a sé. Le eventuali commissioni di negoziazione così rimaste vengono pagate appena si ha il denaro necessario.**

6. Mettete le restanti carte ottenute a faccia in giù nella sezione Portafoglio Titoli sulla Plancia Giocatore.

**Nota: le Carte Titolo ottenute durante il gioco devono essere tenute segrete agli altri giocatori. Un giocatore può controllare i propri titoli in qualsiasi momento.**

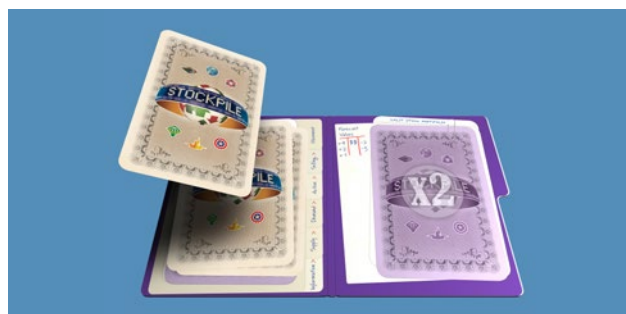


Figura 8 - Le Carte Titolo vengono messe a faccia in giù nella sezione Portafoglio Titoli sulla Plancia Giocatore.



## 4. Fase Azione

Nella Fase Azione i giocatori manipolano i mercati utilizzando le Carte Azione.

### Passi della Fase Azione:

1. In ordine di turno, ogni giocatore utilizza tutte le Carte Azione ottenute durante la precedente Fase Domanda e le mette successivamente a faccia in su nella pila degli scarti.

**Boom Titolo!** - Per ogni Boom Titolo, il giocatore sceglie un titolo e aumenta il suo valore di due.

**Crac Titolo!** - Per ogni Crac Titolo, il giocatore sceglie un titolo e diminuisce il suo valore di due.

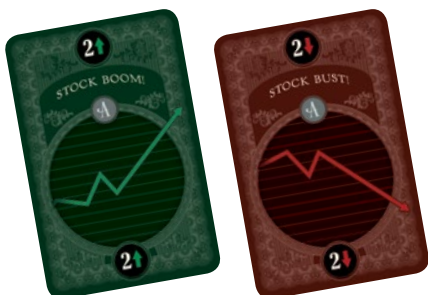


Figura 9 - Le Carte Azione sono contrassegnate con una "A".

**Nota: Un giocatore deve selezionare un titolo e aumentare/diminuire il suo valore. Se il valore di un titolo raggiunge lo spazio Frazionamento Azionario o Bancarotta, seguite le regole che si trovano dopo la Fase Andamento. Le Carte Azione devono essere giocate nello stesso turno in cui si sono ottenute.**

## 5. Fase Vendita

La Fase Vendita dà ai giocatori la possibilità di vendere eventuali azioni dei titoli attualmente in loro possesso. Devono usare le conoscenze acquisite nella Fase Informazione per decidere se e quali azioni vendere.

### Passi della Fase Vendita

1. In ordine di turno, i giocatori possono vendere qualsiasi numero di titoli ottenuti mettendoli a faccia in su nella pila degli scarti e ricevono dalla banca denaro pari al valore corrente del titolo per ogni titolo venduto in questo modo.

**Nota: I titoli venduti dal Portafoglio Frazionato di un giocatore pagano due volte il valore del titolo. In alternativa i giocatori possono spostare un titolo dal loro Portafoglio Frazionato di nuovo al loro Portafoglio Titoli regolare per ricevere una tantum dalla banca il valore attuale del titolo. Questo equivale alla vendita di un solo titolo da un frazionamento azionario. Vedere Fase Andamento: Frazionamenti Azionari per maggiori informazioni a riguardo.**

## 6. Fase Andamento

Nella Fase Andamento i valori dei titoli si muovono in base alle Carte Azienda e Previsione della Fase Informazione.

### Passi della Fase Andamento

1. In ordine di turno, i giocatori mostrano le loro Carte Azienda e Previsione e spostano i valori dei titoli di conseguenza.
2. Spostate i valori dei titoli rimanenti secondo le coppie di Carte Azienda e Previsione coperte e scoperte sopra e vicino al tabellone. **Tutti i titoli subiscono variazioni ad ogni turno.**
3. La Carta Previsione contrassegnata con "\$\$" implica che l'azienda paga i dividendi. Il valore del titolo non cambia. Invece, ogni giocatore riceve immediatamente \$2.000 per ogni azione del titolo di tale azienda nel suo portafoglio.

**Nota: Un giocatore riceve il doppio dei dividendi per i titoli nel suo Portafoglio Frazionato. Il giocatore deve mostrare le azioni del titolo per ricevere i dividendi. Può scegliere di non rivelare alcune o tutte le azioni di tale titolo, per evitare che gli altri sappiano quante ne ha.**

### Frazionamenti Azionari

Se il valore di un titolo rialza a più di 10, il titolo si divide. Un frazionamento azionario di fatto raddoppia le azioni di tale titolo che avete al momento.

Quando succede, tutti i giocatori che hanno titoli di questo tipo nel loro portafoglio li rivelano e li spostano nel loro Portafoglio Frazionato a faccia in giù.

Se l'aumento fa sì che il valore del titolo finisca esattamente sullo spazio Frazionamento Azionario, allora tale valore torna a 6.

Se l'aumento del titolo porta il valore oltre lo spazio Frazionamento Azionario, rimettete l'Indice Titolo a 6 e continuate ad aumentarne il valore.

Esempio: il valore del titolo di Epic Electric è quotato a 9 e in questo turno la sua Carta Azienda è stata abbinata con la Carta Previsione +4. Epic Electric raggiunge lo spazio Frazionamento Azionario utilizzando solo 2 dei suoi +4. Il valore torna a 6 e continua ad aumentare del rimanente del suo rialzo. Pertanto, il valore delle azioni del titolo Epic Electric arriva a 8 come risultato di questo andamento.

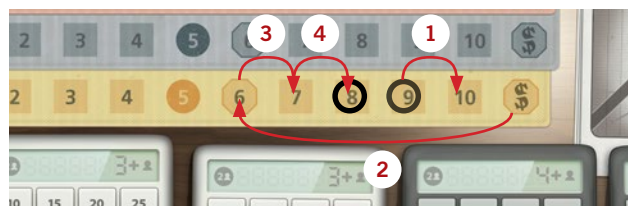


Figura 10 - Andamento dell'Indice Titolo nel corso di un Frazionamento Azionario.



Ogni nuova azione ottenuta dopo che un titolo si è diviso va nel Portafoglio Titoli regolare del giocatore, non nel Portafoglio Frazionato.

**Se un giocatore possiede già un titolo nel suo Portafoglio Frazionato e quel titolo si divide di nuovo nel corso del gioco, quel giocatore riceve \$10.000 in denaro per ogni azione di tale titolo nel suo Portafoglio Frazionato. Il titolo rimane quindi nel Portafoglio Frazionato.**



### Bancarotta

Se durante un turno il valore di un titolo scende al di sotto di 1, va **immediatamente** in bancarotta. Ogni giocatore scarta tutti i titoli di sua proprietà di quel tipo, compresi eventuali titoli nel Portafoglio Frazionato. Rimettete il prezzo del titolo al valore iniziale di 5.

### Fine del Giro

Il giro finisce dopo la Fase Andamento. Se il Segnalino Turno non si trova ancora all'estrema destra del calendario, spostatelo a destra di uno spazio. Passate il Segnalino Primo Giocatore a sinistra e cominciate un nuovo giro.

Se il Segnalino Turno era già all'estrema destra del calendario allora la partita è finita. Vedere Fine del Gioco.

### Fine del Gioco

Il gioco si conclude al termine della Fase Andamento finale. Eventuali carte rimaste nel Mazzo Mercato non verranno usate in questa partita.

### Passi della Fine del Gioco

1. Tutti i giocatori rivelano quante azioni possiedono dei titoli di ogni azienda per determinare gli **Azionisti di Maggioranza**. Un azionista di maggioranza è il giocatore con più azioni di una certa azienda.

**Nota: Le azioni nel Portafoglio Frazionato di un giocatore valgono doppio nella determinazione degli Azionisti di Maggioranza.**

Gli azionisti di maggioranza di ciascuna azienda ricevono un bonus di \$10.000. Se c'è un pareggio, **tutti** i giocatori in parità ricevono \$5.000.

2. Ogni giocatore poi rivende le sue azioni ad un prezzo pari al valore finale del titolo.

**Nota: Anche in questo caso, le eventuali azioni nel Portafoglio Frazionato di un giocatore valgono doppio.**

3. Ogni giocatore somma tutte le sue Carte Valuta. Il giocatore con più soldi, e quindi il più grande patrimonio netto, vince.

## Variante per 2 Giocatori

Consigliamo di giocare a Stockpile almeno una volta con più di due giocatori prima di provare questa Variante. Una partita con 2 giocatori è simile ad una con 4. Tuttavia, ci sono alcuni cambiamenti nelle fasi del giro.

### Preparazione

Ogni giocatore inizia con \$30.000 invece di \$20.000, ma riceve sempre un unico titolo di partenza. Ciascun giocatore riceve inoltre 2 Segnalini Offerta (rossi o blu).

### Fase Informazione

Ad ogni giocatore vengono distribuite a caso due coppie di Carte Azienda e Previsione.

**Nota: Tenetele in pile separate. Queste carte non devono essere scambiate o sostituite tra di loro.**

Le rimanenti due coppie di Carte Azienda e Previsione vengono piazzate entrambe a faccia in giù vicino al tabellone. Queste coppie avranno effetti ad ogni giro, ma nessuno dei giocatori li conoscerà finché le carte non verranno rivelate durante la Fase Andamento.

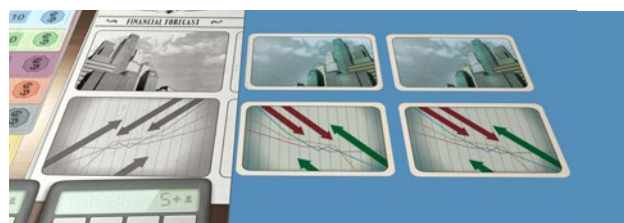


Figura 11 - Due coppie di Carte Azienda e Previsione piazzate a faccia in giù.

### Fase Fornitura

Piazzate a caso una carta del Mazzo Mercato scoperta sui primi quattro Pacchetti Azionari, contrassegnati dal simbolo 2-Giocatori.



Ogni giocatore pesca due carte dal Mazzo Mercato, poi le mette giù, una coperta e una scoperta. Ripetete questo passo un'altra volta, in modo che ciascuno posizioni quattro carte sui Pacchetti Azionari.

**Nota: I giocatori devono piazzare le prime due carte prima di ricevere le seconde due.**

### Fase Domanda

I giocatori si alternano nel piazzare i loro Segnalini Offerta sugli spazi liberi dei Tracciati Offerta. Tutti i Segnalini Offerta devono essere piazzati prima di procedere con le nuove offerte. Un giocatore non può piazzare un Segnalino Offerta su un Tracciato Offerta che ne contiene già uno dei suoi.



I giocatori continuano ad alternarsi nel fare nuove offerte finché tutti i Segnalini Offerta non si trovano su Tracciati Offerta distinti, ma è possibile per un giocatore fare due offerte di fila.

Se entrambi i Segnalini Offerta di un giocatore sono stati superati, allora egli può scegliere con quale fare la prima delle nuove offerte.

**Nota: La somma delle offerte di entrambi i Segnalini Offerta non può superare il denaro totale che il giocatore attualmente ha.**

## Espansioni

Si consiglia vivamente di non giocare la prima partita con l'espansione Investitori o il lato "Avanzato" del tabellone. Questo aiuta molto a comprendere il valore dei Pacchetti Azionari nella Fase Domanda senza avere le abilità degli investitori a complicare le cose.

## Espansione Tabellone Avanzato

Quando si gioca con il secondo lato del tabellone, ogni titolo segue un tracciato valore diverso. Se un titolo va in bancarotta, rimettete il valore di tale titolo nella sua originaria posizione di partenza, i cerchi scuri. Se uno titolo si divide, mettete il valore di tale titolo sul numero nell'ottagono.

Stanford Steel c'è solamente in questa versione perché paga dividendi aggiuntivi sulla base dei simboli dollaro (\$) sul suo tracciato valore azionario. Quando passa o si ferma su queste caselle, per l'**aumento** di valore (da sinistra a destra), ogni giocatore riceve \$1.000 in dividendi per ogni azione Stanford Steel in suo possesso per ogni simbolo dollaro. Non dimenticate il moltiplicatore del Portafoglio Frazionato.



Figura 13 - Tabellone Avanzato.

## Espansione Investitori

Le Carte Investitore determinano il capitale iniziale di un giocatore al posto dei soliti \$20.000 e danno anche ad ogni giocatore un'abilità unica da utilizzare durante il gioco.

Distribuite **due** Carte Investitore ad ogni giocatore all'inizio della partita.

Ogni giocatore sceglie un investitore e rimette l'altro nella scatola.



Figura 14 - Carte Investitore.

**Nota: Tutte le abilità degli investitori si verificano in ordine di turno in ogni fase.**

Esempio: Wise Warren inizia il giro. Prima che la Fase Domanda cominci, guarda le carte a faccia in giù di un unico Pacchetto Azionario. Poi tocca a Maverick Mark, che usa la sua abilità per spostare una carta coperta da un altro Pacchetto Azionario a quello che Wise Warren ha appena guardato

Le abilità che si attivano durante la Fase Azione vengono applicate durante il turno del giocatore e possono essere sfruttate prima o dopo aver giocato le carte Azione ottenute in quel turno.

## Precisazioni sull'Espansione Investitori con 2 Giocatori

Ogni giocatore riceve quattro Carte Investitore e ne sceglie due da tenere.

Per determinare il capitale iniziale, sommate i valori elencati qui sotto di entrambi gli investitori scelti:

Billionaire Bill	\$35K	Golden Graham	\$6K
Broker Bernie	\$16K	Maverick Mark	\$22K
Crazy Cramer	\$12K	Mayknow Martha	\$20K
Discount Donald	\$4K	Secret Stuart	\$16K
Dividend Deborah	\$14K	Wise Warren	\$23K

## Abilità degli Investitori

**Nota: Se un giocatore ha due investitori con abilità attive nella stessa fase, egli può scegliere in quale ordine utilizzarle.**

**Discount Donald** - Il suo potere si applica ad entrambi i suoi Segnalini Offerta.

**Golden Graham** - La sua abilità è attiva per tutti i titoli posseduti, indipendentemente dal Segnalino Offerta che li ha ottenuti.

**Mayknow Martha** - Il suo potere si applica solo ad una coppia di Informazioni Riservate.

**Secretive Stuart** - Il suo potere si applica ad entrambe le coppie di carte piazzate nella Fase Fornitura di ogni giro.



## Abilità degli Investitori



### Billionaire Bill

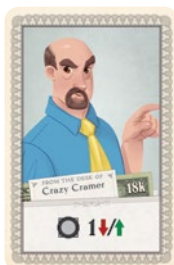
Nessun abilità. Inizia il gioco con il capitale più alto.



### Broker Bernie

Le commissioni di negoziazione sono un bonus. Se ha una commissione di negoziazione al termine della Fase Domanda, guadagna invece quella somma in denaro immediatamente dopo aver pagato il Pacchetto Azionario.

**Nota: è necessario avere abbastanza soldi per pagare il Pacchetto prima di guadagnare i soldi di questo investitore.**



### Crazy Cramer

Nel suo turno durante la Fase Azione, può spostare in su o in giù di 1 il valore di un titolo a scelta.



### Discount Donald

Paga il valore precedente rispetto alla posizione del suo segnalino sui Tracciati Offerta dei Pacchetti Azionari.

Esempio: Se offrite \$10K per un Pacchetto Azionario, in realtà pagate \$6K.



### Dividend Deborah

Alla fine di ogni turno, può dichiarare dividendi supplementari di \$1.000 per azione per un'azienda di sua scelta. Questo beneficia tutti i giocatori con azioni di tale società.



### Maverick Mark

Prima dell'inizio della Fase Domanda, può spostare una carta in un Pacchetto Azionario diverso.

**Nota: Questa abilità può essere utilizzata per azzerare un Pacchetto Azionario.**



### Golden Graham

Per ogni azione che vende, guadagna \$1.000 in più.

**Nota: Questa abilità funziona fino alla fine della partita. Non dimenticate il moltiplicatore del Portafoglio Frazionato.**



### Mayknow Martha

In qualsiasi momento durante la Fase Domanda, può guardare le Carte Azienda e Previsione di un altro giocatore. Può farlo solo una volta per turno.

**Nota: In una partita con meno di cinque giocatori, può scegliere di guardare una coppia di informazioni coperte invece delle carte di un altro giocatore.**



### Secretive Stuart

Durante la Fase Fornitura, può posizionare entrambe le carte a faccia in giù.



### Wise Warren

Prima della Fase Domanda, può guardare tutte le carte a faccia in giù in un Pacchetto Azionario a scelta.



## Very Important Gamers

### AEPi Beta Epsilon



Congratulations to our former president Brett Sobol & team! We look forward to bolstering our chapter's board game tradition with Stockpile.

### Ken (PhilGAMethropist) Franklin



<http://www.facebook.com/gamecavevicksburg>

I loved StockPile ever since Seth showed it to me at ProtoSpiel Michigan. I Play to Grin!

### Madison Board Game Entourage



<https://www.facebook.com/groups/MadisonBoardGameEntourage/>

Connecting gamers with other gamers to play games.

### RRRRIP

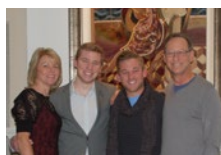


This game sounded really sweet. I backed it. You should back it, too. Play it. A lot.

### VMatt



### The Wilkie Family



Early backer of Stockpile!! We are looking forward to your continued success.

### Chad Kerst

Congratulations Brett and Seth! I couldn't be any more proud of you two. I can't wait to see what you come up with next.

### Denny Lau

<http://boardgamegeek.com/geeklist/170637/punch-board-detective>

Congratulations on Kick Starting a wonderful game! Stockpile deserves to be on a larger market.

### Jason Quey

[www.fantasytradeworld.com](http://www.fantasytradeworld.com)

Congrats guys! I know it takes a lot to get where you are; now keep pressing forward! Excited to see what new opportunities open up for you!

### The Maxey Family

We are a game family and are excited to try this one out! Maybe we can even get Dad to play!! Way to go! Can't wait!

### Lee K.

[www.facebook.com/thetimelesscreations](http://www.facebook.com/thetimelesscreations)

Thank you for providing an awesome game for all of us to enjoy! I look forward to sharing this game with friends and family.

### Penmark Patterns

<http://www.penmarkpatterns.com/>

"Everybody has an artist inside of them... the trick is discovering it." Visit Penmark Patterns to learn more about the easy and relaxing Zentangle Art Method.

### Other VIG Kickstarter Backers

Adam Krepack, Allie Earle, Alvin Van Orden, Ammon Van Orden, Amy Uhler Maxey, Andrew Brochin, Ben Li, Bryan Abichandani, Chris Abram, Chris Cutler, Christina Champagne, Dan Hughes, Dan Lee, Garrett Hatch, Jake Shaver, James, Jason Levey, Jeff Butler, Jill Kerst, Jordan S. Youngerman, M.D., Joseph Lekach, Josh Weinman, Katrina Smalley, Kevin Brobst, Kevin Callarman, Krystle, Linda Newhart, Llepwyrd, Louis Van Orden, Mark A. Irwin, Mark G. Reynolds, Melody Torgerson Wilkinson, Michael Gut, Michael Schwind, Nicholas, Parker Heiner, Pegasus Games, Phillip M., Ross Blum, Ross Gale, Slingshot75, Steph Price Secrist, Steven Sobol, Tal Knochenmus, Teresa Duncan, Terry and Mary Balagna, Topher Sheckler.

Italian Translation: Fabio Piovesan

Japanese Translation: Jitsuhiro Takaaki

Assistant Japanese Translation: Hanenashi Error

## Very Important Stores

### Adventurer's Quarter



Arvada, CO USA  
Congratulations on a successful Kickstarter, can't wait to show it off in my store and get a pile of folks playing something great!

[www.adventurersquarter.com](http://www.adventurersquarter.com)

### BGK Thailand Boardgame Shop



Bangkok, Thailand  
Feel free to join our friendly boardgame shop. Free to play. No charge.  
Prove your skill so you can challenge BGK himself.

[www.facebook.com/bgkthailandboardgameshop](http://www.facebook.com/bgkthailandboardgameshop)

### Good Games



Melbourne, Australia  
Another great game we've supported on Kickstarter. Come in and check out our extensive range of board and card games.

[www.goodgames.com.au/stores/vic/melbourne.html](http://www.goodgames.com.au/stores/vic/melbourne.html)

### The Hidden Lair



Mt Zion, IL USA  
The hidden Lair is central Illinois premier gaming destination. We provide free shipping on all items and will match any price!

[www.thehiddenlair.com](http://www.thehiddenlair.com)

### I'm Board! Games & Family Fun



Middleton, WI USA  
Southern Wisconsin's premier game store, with an emphasis on board gaming!

[www.ImBoardGameStore.com](http://www.ImBoardGameStore.com)

### Jolly Thinkers



Hong Kong  
As a multifaceted boardgaming company, which has evolved from a mini boardgame cafe in Hong Kong, Jolly Thinkers fully understands mutual support.

[www.jollythinkers.com](http://www.jollythinkers.com)

### Mission: Fun & Games



Mission: Fun & Games in St. Albert Alberta Canada is home to over 4000 board games.

Shop online at  
[www.boardgames.ca](http://www.boardgames.ca)  
1-866-379-1055.

[www.missionfunandgames.com](http://www.missionfunandgames.com)

### Sweet Rock Games

Avoca, WI

The premier location for gaming in SouthWestern Wisconsin!!

## Credits

Game design: Seth Van Orden

Game development: Seth Van Orden and Brett Sobol

Illustration: Jacqui Davis

Graphic Design and illustration: Ian O'Toole

We would like to give special recognition to Ian O'Toole and Jacqui Davis for Stockpile's outstanding artwork and design. We would also like to thank Tania Van Orden and Tessa Duncan for their endless support and constructive skepticism. Lastly, we would like to thank all of our mentors, friends, fellow designers, and playtesters for their immeasurably important effort and feedback.

Happy Gaming,

Brett and Seth

### *Contributors, Playtesters, and Honorable Mentions*

Jeff and Katie Butler, Ammon, Cristina, Cayden, and Oliver Van Orden, Alvin, Tammy, Miriam, Henry, Eliza, Clarissa, and Gideon Van Orden, Quince Van Orden, Reta Van Orden, Carey, Robert and Slate Daniels, Garr, Sally, Aalya and Jude Van Orden, Joseph, Jenny, Ben, Bryant, Kate, and Andrew Van Orden, Clinical Informatics at Epic, Vardimir, Jarinu, JavaJoe96, Iwdgames, spikedone, Pard, twinfreak, McAxel, sufertashu, xmanden, Boardgame Corner, Protospiel, James Mathe, Jamey Stegmaier, Stonemaier Games, Board Knight, Keith Matejka, Kane and Carrie Klenko, Marissa McConnell, Evan Kershner, Taylor Ekena, Chris Ridgeway, Byron Porter, Chris Hansen, Nerdland Games, The Purple Pawn, The Chalk, Shaun and Natasha Hartman, Eric Summerer, Randy White, Mark Streed, Justin Schaffer, Chad Uecker, Conclave of Gamers, Reunion Gamers, Matthew Ward, Edward Bacher, Dustin Hatchett, Jill Kerst, Kevin, Terril, and Tracy Brobst, Austin and Stephanie Secrist.





## Sommario delle Regole

### Preparazione

- Ogni giocatore comincia con \$20.000 e un titolo distribuito a caso.
- Consegnate il Segnalino Primo Giocatore.
- Mescolate il Mazzo Mercato (le Carte Azione, le Carte Commissione Negoziazione e le rimanenti Carte Titolo).

### 1. Fase Informazione

- Ogni giocatore riceve una Carta Azienda e una Carta Previsione.
- Girate una coppia (Carta Azienda e Carta Previsione) a faccia in su.
- Piazzate le coppie rimanenti a faccia in giù.

### 2. Fase Fornitura

- Posizionate una carta scoperta dal Mazzo Mercato su ogni Pacchetto Azionario.
- Distribuite due carte dal Mazzo Mercato ad ogni giocatore.
- Ogni giocatore ne mette una a faccia in su e una a faccia in giù sui Pacchetti Azionari che preferisce.

### 3. Fase Domanda

- I giocatori, a turno, fanno offerte per i Pacchetti Azionari finché ogni Pacchetto non ha un solo Segnalino Offerta.
- I giocatori pagano le offerte, raccolgono le carte e pagano eventuali commissioni di negoziazione.

### 4. Fase Azione

- I giocatori giocano tutte le carte azione ottenute durante la Fase Domanda.

### 5. Fase Vendita

- I giocatori possono vendere qualsiasi titolo in loro possesso (i titoli nel Portafoglio Frazionato incassano il doppio del prezzo attuale).

### 6. Fase Andamento

- I giocatori mostrano tutte le coppie di Carte Azienda e Carte Previsione e spostano i valori di borsa in modo appropriato, tenendo presenti i frazionamenti azionari e la bancarotta.
- Una Carta Previsione con \$\$ indica che viene pagato un dividendo di \$2.000 per ogni azione che un giocatore possiede e sceglie di mostrare.

### Fine del Giro

- Spostate il Segnalino Turno a destra e il Segnalino Primo Giocatore a sinistra.
- Se il Segnalino Turno era già all'estrema destra del calendario allora la partita è finita. Vedere Fine del Gioco.

### Fine del Gioco

- Determinate gli azionisti di maggioranza (\$10.000 se singolo o \$5.000 per tutti quelli pari).
- Vendete tutti i titoli ai valori finali.
- Sommate tutti i soldi di ogni giocatore. Chi ne ha di più vince.

