

1920 Wall Street

Apprenez à
jouer en 5 min



2-5 joueurs • 45 minutes
À partir de 12 ans

BUT DU JEU

Achetez des Titres boursiers et faites fluctuer le marché pour que vos investissements vous rapportent le plus possible. Pour ce faire, vous disposez d'une somme fixe augmentable (capital) et variable (argent liquide) utilisables à chaque tour.

Vous pourrez réapprovisionner vos fonds par des ventes ponctuelles, des emprunts ou d'autres méthodes. Attention, n'oubliez pas que pour chaque marchandise, vous devrez posséder un nombre minimum de Titres pour atteindre le palier qui déclenche des points de victoire.

Et quand l'attentat fait sauter la banque, les défausses peuvent engendrer un incident économique qu'il faudra prendre en compte dans le calcul des points de victoire.

MATÉRIEL

- 1 1 plateau Bourse
- 2 1 plateau de défausse (et de décompte des points au verso)
- 3 5 pions et 5 marqueurs de points supplémentaires aux couleurs des joueurs
- 4 22 pièces de monnaie (15 de 1 \$ et 7 de 3 \$)*
- 5 4 cubes de cotation
- 6 110 cartes :



1

2



5

3



43 cartes
Titre



40 cartes
Variation du
marché



5 cartes
double face
Emprunt*



1 carte
Explosion



5 cartes Capital
(avec Titre
privé au verso)



5 cartes
de départ
double Titre



1 carte
double face
Cotations
minimums



1 carte double
face
Tendance
du marché



Extension:
Option d'achat
5 cartes



Extension:
Magnats
4 cartes

* Si, à tout moment de la partie, il ne reste pas assez de pièces de monnaie ou d'emprunts, remplacez-les par n'importe quel matériel de votre choix.

LES CARTES



COÛT D'ACHAT
(cf. p. 5: *Se déplacer et acheter*)

DYNAMITE
(cf. p. 4: *Défausse*)

POINTS DE VICTOIRE
(cf. p. 7: *Fin de partie*)

La pioche est constituée de 2 types de cartes reconnaissables à leur dos :

VARIATION DU MARCHÉ :

ces cartes augmentent ou diminuent la valeur des marchandises du marché : maïs, coton, acier et pétrole. Ces cartes possèdent toutes un nombre de points de victoire fixe que vous marquez en fin de partie. Certaines constituent des actions spéciales (cf. p. 7 : *Cartes Variation du marché*).



TITRES : les cartes Titre comportent toutes un ou deux Titres d'une des 4 marchandises disponibles. Achetez des Titres et gardez-les secrets en espérant que leur valeur augmente, ou bien vendez-les pour obtenir de l'argent liquide. De plus, certaines de ces cartes font fluctuer le marché à l'acquisition.



Parmi les Titres, vous trouverez également :

■ **6 doubles Titres de départ** (vous permettant de choisir à quelle marchandise le rattacher en fin de partie)

■ **6 Titres Or** (fonctionnant comme des jokers et qui pourront être convertis en fin de partie en Titre de votre choix)

MISE EN PLACE

1 Placez à proximité des joueurs le plateau Bourse du côté bleu (pour des parties standards) ou du côté orange (pour des parties d'initiation). Placez les 4 cubes de cotation des marchandises sur les cases sombres de départ.

2 Placez le plateau de défausse à proximité des joueurs et placez sur leur emplacement dédié les 5 cartes Emprunt et les pièces de monnaie pour constituer la banque.

3 Constituez la zone commune de jeu en disposant en cercle 6, 7, 8 ou 9 cartes selon que vous jouez respectivement à 2, 3, 4 ou 5 joueurs :

Parmi les 5 cartes doubles Titres de départ, placez-en une au hasard pour chaque joueur présent. (Remettez le reste dans la boîte sans les consulter).

■ mélangez les cartes Titre et Variation du marché afin de créer la pioche centrale. Placez-la face cachée puis piochez 3 cartes au hasard.

■ formez le cercle des cartes face visible au centre de la table, comprenant les 3 cartes de la pioche centrale, une carte double Titre par joueur et la carte Tendance du marché face verte visible.

Exemple de mise en place de départ pour une partie à 3 joueurs.



- 4 Constituez la pioche centrale en mélangeant la carte « Explosion » aux 8 dernières cartes. Placez ces 9 cartes sans les regarder sur la pioche puis retournez-la pour que la prochaine carte à piocher soit face visible et que la carte « Explosion » se situe vers le bas de la pile.



- 5 Mélangez les cartes Capital et distribuez-en une à chaque joueur. S'il en reste, remettez-les dans la boîte. Le verso de la carte Capital indique un Titre privé que vous seul pouvez consulter. Gardez-le secret, il peut orienter votre stratégie et il sera comptabilisé en fin de partie. Placez votre carte Capital de façon à avoir le montant 4 \$ face à vous (dans les parties à 2 ou 3 joueurs) ou 5 \$ (dans les parties à 4 ou 5 joueurs).

- 6 Choisissez chacun une couleur, prenez le pion et le marqueur correspondants ainsi que 4 \$ en pièces de monnaie. Placez le marqueur de points supplémentaires sur votre carte Capital pour rappeler votre couleur.

- 7 Déterminez le premier joueur au hasard et donnez-lui la carte Valeurs minimums. Il la place sur la face indiquant le nombre de joueurs de la partie.



- Placez cette carte bien visible devant le premier joueur pour que tous puissent la consulter, car elle indique le seuil minimum de Titres à posséder pour pouvoir marquer des points pour chaque marchandise.
- 8 En commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, placez votre pion autour du cercle face à une carte de votre choix (plusieurs pions peuvent occuper le même emplacement). La partie peut maintenant commencer.



TOUR D'UN JOUEUR

En commençant par le premier joueur, jouez à tour de rôle dans le sens horaire.

Au début ou à la fin de votre tour, vous pouvez placer une pièce de 1 \$ à côté de la carte *Tendance du marché* afin de la retourner et changer ainsi le sens de déplacement autour du cercle de cartes.



Conseil : vous pouvez aussi changer la direction des pions pour qu'ils regardent toujours dans le bon sens de déplacement.

À votre tour, choisissez l'une des 3 actions suivantes : *Se déplacer et acheter*, *Vendre* ou *Augmenter son capital*.

- L'action *Se déplacer et acheter* vous permet de défausser la ou les cartes achetées.
- L'action *Se déplacer et acheter* vous oblige à défausser la carte du dessus de la pioche centrale si vous vous êtes arrêté sur la carte *Tendance du marché*.
- L'action *Vendre* vous fait défausser la carte sur laquelle se trouve votre pion.
- L'action *Augmenter son capital* vous fait défausser la carte du dessus de la pioche centrale.

Quelle que soit l'action qui déclenche une défausse, placez toujours la carte défaussée face visible sur l'une des 3 zones du plateau de défausse de votre choix. Chaque zone représente un incident économique qui pourrait s'activer en fin de partie quand l'explosion se produit.

DÉFAUSSE

Un des principaux concepts du jeu réside dans la gestion des défausses. En fin de partie, l'effet d'une des 3 défausses pourrait se déclencher et modifier considérablement le décompte des points de victoire. Maîtriser les défausses vous permet d'apporter du contrôle sur le jeu.

Durant la partie, différentes actions vous permettent de défausser une carte :



Les Titres Or ne servent pas de joker. À la place, chacun vaut 3 pièces de monnaie.

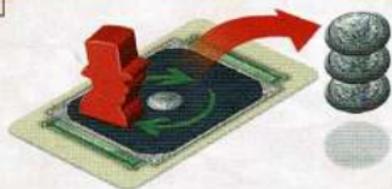
Chaque joueur décompte un Titre de moins que ce qu'il possède de chacune des 4 marchandises.

La valeur des 4 marchandises diminue de moitié (arrondi au supérieur).

EMPRUNTS

Si, à tout moment de la partie, à votre tour ou lors du tour d'un rival, vous avez besoin de dépenser plus d'argent liquide que vous n'en possédez, vous recevez une carte Emprunt. Cette carte vous donne 5 \$ de la banque, mais entraîne une pénalité de 8 points en fin de partie. Vous ne pouvez jamais rendre un emprunt.

Si, plus tard, vous avez besoin d'un second emprunt, retournez la carte Emprunt et recevez à nouveau 5 \$, mais avec une pénalité de 16 points.



TENDANCE DU MARCHÉ

Vous pouvez vous déplacer jusqu'à la carte Tendance du marché. Après avoir payé le coût du déplacement (sur cette carte, on ne paye pas les autres joueurs), récupérez tout l'argent accumulé dessus puis défaussez la carte du dessus de la pioche centrale (cf. p. 4 : Défausse).

A - SE DÉPLACER ET ACHETER

Vous devez déplacer votre pion dans la direction indiquée par la carte *Tendance du marché* d'autant d'emplacements que vous le souhaitez jusqu'à atteindre la carte que vous voulez acheter. **Vous devez toujours vous déplacer d'au moins un emplacement.** Vous ne pouvez pas acheter la carte sur laquelle vous commencez votre tour, à moins de faire un tour complet du cercle de cartes.

Le prix de la carte à acheter est la somme des éléments suivants :

- 1 \$ pour chaque déplacement que vous avez effectué pour atteindre la carte.
- le nombre de \$ indiqué sur la carte à acheter.

Pour payer ce coût, à chaque tour, vous disposez du montant de votre carte capital fixe. S'il est insuffisant, vous devez compléter en payant la banque en argent liquide.

De plus, si la carte que vous voulez acheter est occupée par les pions d'autres joueurs, vous devez payer 1 \$ en argent liquide à chaque joueur présent.

Une fois le paiement réalisé, conservez la carte ou défaussez-la, comme expliqué ci-après :

Conserver la carte

S'il s'agit d'un **Titre**, modifiez la valeur de la marchandise sur le plateau Bourse (si la carte l'indique) et placez-la face cachée en pile devant vous. Vous pouvez consulter votre pile personnelle à tout moment.

Conseil : gardez vos Titres en main afin de contrôler plus facilement où vous en êtes dans le calcul des points de victoire (cf. p. 7).

S'il s'agit d'une carte **Variation du marché**, augmentez ou diminuez sur le plateau Bourse la valeur de la marchandise d'autant de niveaux que l'indique la carte, (sans jamais descendre en dessous du minimum ni monter au-dessus du maximum de valeur indiquée sur le plateau Bourse). Placez-la ensuite dans une pile distincte de celle des Titres, face cachée. Toutes les cartes Variation du marché accordent des points fixes en fin de partie. Parmi elles, il y a aussi quelques cartes spéciales (cf. p. 7 : *Cartes Variation du marché*).

Défausser la carte

Dans ce cas, n'appliquez aucun effet ni modification sur le plateau Bourse. Placez cette carte dans une des 3 zones du plateau de défausse (cf. p. 4 : *Défausse*).

Après avoir acheté votre carte, remplacez-la par la première carte de la pioche.



*La joueuse rouge a un capital de 5 \$ et choisit l'action **Se déplacer et acheter** pour avancer de 3 emplacements et acheter un Titre de maïs. Après avoir payé 1 \$ en argent liquide au joueur bleu dont le pion est sur cette carte, elle doit payer maintenant 5 \$ (3 \$ pour son déplacement et 2 \$ pour la carte). Elle le fait avec son capital fixe sans devoir dépenser d'argent liquide.*

B - VENDRE

Vous avez la possibilité de vendre une carte Titre pour augmenter votre argent liquide. Dans ce cas, ne déplacez pas votre pion mais réalisez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1- Défaussez la carte sur laquelle se situe votre pion (cf. p. 4 : Défausse).
- 2- Choisissez une de vos cartes Titre et mettez-la à la place de la carte défaussée. Puis recevez de la banque la moitié de la valeur de la marchandise correspondante indiquée sur le plateau Bourse (arrondie au supérieur).
- 3- Ajoutez la carte du dessus de la pioche à la carte vendue. Ces deux cartes forment maintenant un lot et le prix à payer pour les acheter est la somme des deux. Si lors d'un prochain tour, un joueur les achète, il pourra choisir de les garder, de les défausser ou d'en garder une et de défausser l'autre.

Attention : un joueur ne peut pas choisir l'action Vendre si son pion se trouve sur un lot de 2 cartes ou sur la carte *Tendances du marché* (qui ne peut jamais être défaussée).

Cas particuliers :

- Si vous vendez un double Titre de départ, on considère que vous vendez le Titre de la marchandise de plus faible valeur sur le plateau Bourse parmi les deux marchandises figurant sur la carte.
- Si vous vendez un Titre Or, on considère que vous vendez le Titre de la marchandise de plus faible valeur sur le plateau Bourse.
- Si vous vendez une carte comportant 2 Titres identiques, recevez la valeur actuelle indiquée sur le plateau Bourse (et non la moitié puisqu'il y en a 2).

EXEMPLE DE VENTE :

1) La joueuse rouge défausse la carte sur laquelle se situe son pion.



2) Elle la remplace par un Titre Acier, sa valeur étant de 7 à la bourse, elle touche donc 4 \$.



3) Elle ajoute la carte du dessus de la pioche centrale pour former un lot de 2 cartes.



C - AUGMENTER SON CAPITAL

Pour augmenter votre capital, ne déplacez pas votre pion mais :

- 1- Payez 2 \$ à la banque.
- 2- Défaussez la carte du dessus de la pioche centrale (cf. p. 4 : Défausse).
- 3- Faites pivoter votre carte Capital pour augmenter sa valeur de 1 \$.



FIN DE PARTIE

Si lors du tour d'un joueur apparaît la carte **Explosion** dans la pioche, le joueur suivant devra immédiatement la défausser dans la pile de son choix. Si tous les joueurs ont terminé leur tour, la partie s'arrête. Dans le cas contraire, continuez la partie jusqu'à ce que la personne située à droite du premier joueur ait effectué son tour. **Réalisez ensuite le décompte final :**

- 1- Comptez les dynamites dans chaque pile de défausse pour appliquer quel incident se produirait, selon le schéma p.4.
- 2- Retournez le plateau de défausse et placez les pions sur la case 0 du plateau de décompte des points.
- 3- Chaque joueur révèle son Titre privé (au dos de sa carte Capital) et révèle aussi ses Titres acquis en cours de partie et regroupe le tout par marchandise.

Choisissez individuellement à quelle marchandise appartiennent vos Titres Or (ainsi que vos doubles Titres de départ). Comptez les points.

4- Additionnez la valeur des points fixes sur vos cartes **Variation du marché** et soustrayez la valeur des emprunts contractés.

5- Annoncez à haute voix la valeur finale du maïs indiquée sur le plateau Bourse. **Seuls les joueurs possédant au minimum le nombre de Titres indiqué sur la carte Valeurs minimums** multiplient cette valeur par leur nombre

de Titres et marquent autant de points. Répétez cette procédure avec le reste des marchandises : coton, acier et pétrole.

6- Enfin, chaque joueur gagne **1 point pour chaque \$ d'argent liquide** qu'il possède.

Remarque: si vous dépassez 50 ou 100 points, indiquez-le en plaçant le marqueur de votre couleur sur l'emplacement dédié du plateau de décompte des points.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur ayant le capital le plus élevé qui l'emporte. S'il y a toujours égalité, la victoire est partagée.

CARTES VARIATION DU MARCHÉ

La majorité des cartes indiquent une hausse ou une baisse de 1 ou 2 points pour une

marchandise particulière. Cependant, il y a aussi quelques cartes spéciales :



BASSE SURPRISE:
diminuez la valeur de la marchandise de votre choix.



HAUSSE SURPRISE:
augmentez la valeur de la marchandise de votre choix.



FLUCTUATION À LA HAUSSE:
augmentez de 1 point la valeur de la ou des marchandises les plus basses sur le plateau Bourse.



FLUCTUATION À LA BASSE:
diminuez de 1 point la valeur de la ou des marchandises les plus hautes sur le plateau Bourse.



FLUCTUATION MIXTE:
augmentez de 1 point la valeur de la ou des marchandises les plus basses et diminuez de 1 point la valeur de la ou des marchandises les plus hautes sur le plateau Bourse.

JOURNÉE NOIRE: tous les joueurs, y compris celui qui a acheté la carte, donnent 2 \$ à la banque. Si un joueur n'a pas assez d'argent liquide, il doit contracter un emprunt (voir *Emprunts* cf. p.4).



BOURSE DES VALEURS: choisissez un de vos Titres (sauf l'or) et révélez-le. S'il s'agit d'un double Titre de départ, choisissez uniquement durant cet échange, quelle marchandise il représente.

Les autres joueurs doivent choisir un de leurs Titres (non or) **dont la marchandise est différente de votre Titre**. Tout le monde place d'abord sa carte face cachée sur la table, puis la révèle en même temps. Échangez votre carte avec une de celles révélées. Les autres joueurs récupèrent leur carte.

Remarque: si un joueur ne possède pas de Titre valide, il doit révéler tous ses Titres pour le prouver.

Attention: lors d'une partie à 2 joueurs, n'utilisez pas cette carte et remettez-la dans la boîte si elle apparaît.

EXTENSION : MAGNATS



De grands magnats des affaires récompensent les joueurs qui atteignent les valeurs extrêmes des marchandises.

Chaque *Magnat* indique au recto une récompense pour le joueur qui l'obtient et au verso une pénalité pour les autres.

Au début de la partie, décidez ensemble avec

quel côté (récompense, pénalité ou une combinaison des deux) vous voulez jouer. Mélangez ensuite les 4 cartes et placez-les au-dessus du plateau Bourse de gauche à droite pour que chacune corresponde à une des marchandises.

Quand un joueur, lors de son tour, fait en sorte qu'une marchandise atteigne sa valeur maximum ou minimum, appliquez l'effet de la carte *Magnat* correspondante puis retirez-la de la partie.



Conservez cette carte pour gagner 2 points en fin de partie.

Donnez cette carte à un rival qui la conserve pour perdre 2 points en fin de partie.

Prenez les pièces de monnaie sur la carte *Tendance du marché*.

Les autres joueurs payent 1 \$ à la banque.



Vous pouvez payer 3 \$ à la banque et vous débarrasser d'un emprunt.

Les autres joueurs qui ont 6 ou plus de capital descendent d'un niveau.

Prenez 1 des cartes visibles sur les piles de défausse et ajoutez-la à vos cartes.

Les autres joueurs choisissent une de leurs cartes *Titre* ou *Variation du marché* et la remettent dans la boîte.



EXTENSION : OPTION D'ACHAT

Chaque joueur reçoit, en début de partie, la carte *Option d'achat* à sa couleur.



À tout moment de votre tour, y compris après avoir pioché une carte de la pioche centrale pour remplacer une carte, vous pouvez payer 1 \$ en argent liquide à la banque pour placer votre carte *Option d'achat* sous n'importe quelle carte du cercle qui ne dispose pas déjà d'une *option d'achat* d'un rival.



Attention: vous ne pouvez pas placer une option d'achat sous un lot de 2 cartes formé lors d'une vente précédente.

Cette *option d'achat* augmente de 2 \$ le coût de cette carte pour tous les autres joueurs. Vous ne pouvez pas récupérer volontairement votre carte *Option d'achat* déjà placée. Vous pouvez le faire uniquement quand la carte sous laquelle elle est placée est achetée (action *Se déplacer et acheter*) ou défaussée (action *Vendre*) par vous-même ou par un autre joueur.

Une carte disposant d'une *option d'achat* n'est pas considérée comme un lot, vous pouvez donc choisir l'action *Vendre* dessus.



1920 WALL STREET

Auteur: Perepau Listosella
Conception graphique, développement et règles: Pedro Soto
Chef de projet Origames: Simon Gervasi

Traduction: Maillys Lejosne - Le Calvez
Illustration de couverture: Yann Valeani
Maquette: Stéphanie Lairet
Relecture: Jessica Roser, Sylvain Chane-Pane

© 2023 Origames pour l'édition française. Tous droits réservés.
Origames, 52 av. Pierre Semard
94200 Ivry-sur-Seine, France.



www.origames.fr / sav@origames.fr



FR
Pensez à donner ou recycler.



Association Magasin Déchèterie

<https://quefairedemesdechets.fr>