

# Hab & Gut

(avoir et être bon)

Etre riche est bien. Etre riche et bien vu est encore mieux !

Pour 3-5 joueurs dès 10ans

Durée du jeu : env. 45minutes

*En plein essor, Les Barons de l'Industrie essaient d'accroître leurs avoirs et leur bonté en faisant des affaires avec les actions et les ressources les plus importantes.*

*Tous les joueurs peuvent déterminer à l'avance le développement du marché des actions et l'influencer, mais chacun ne possède qu'une partie d'information sur le marché actuel et doit estimer le reste en se montrant tactique et intuitif.*

*Quoiqu'il en soit, faire des affaires et gagner de l'argent ne sera pas suffisant puisqu'il faudra également faire des dons aux œuvres caritatives pour être bien vu et remporter la partie. Celui qui ne fait pas assez de don, quel que soit son pécule, ne pourra pas gagner.*

## Matériel

- 1 plateau de jeu (représentant le cours des actions)
- 5 porte-cartes
- 54 cartes de cours (valeur  $2x+2$ ,  $2x+4$ ,  $2x+6$ , -6, -4, -2 par ressource)
- 60 cartes d'action (10 actions par ressource)
- Argent (en billet de 5, 10, 50, 100, 200 et 500)
- 6 marqueurs de cours
- 1 pion de premier joueur en « haut-de-forme »
- 5 tableaux de dons

## But du jeu

Le joueur qui a le plus d'argent à la fin de la partie remporte la victoire, pour autant qu'il n'en ait pas dépensé le moins.

## Mise en place

1. Le **plateau** est placé au milieu de la table. Les **marqueurs** de cours montrent la valeur des actions au fil de la partie. On place tous les marqueurs sur la **case 40** en début de jeu. Les ressources sont : charbon (noir), céréales (jaune), café (rouge), caoutchouc (brun clair), thé (vert), sel (blanc).
2. On utilise autant de **porte-cartes** qu'il y a de joueurs. On place les porte-cartes de telle manière qu'il y en ait un entre chaque joueur. Chaque joueur a donc un porte-carte à sa droite et un autre à sa gauche.

3. Les **54 cartes de cours** sont bien mélangées. Chaque joueur en reçoit 8 faces cachées et les place dans le porte-carte de gauche. Les joueurs peuvent alors voir les cartes des porte-cartes de gauche et droite. Il est conseillé de grouper les cartes en fonction de leur couleur et valeur. Les cartes restantes sont pour l'instant écartées du jeu et ne seront pas utilisées pour la première manche.
4. Chaque joueur reçoit un **tableau de dons** et le place devant lui face visible. Les joueurs placeront leurs actions offertes en don (il y a 4 cases « actions » et une grande case pour l'argent perçu à la fin de chaque manche).
5. Les **60 actions** sont triées par ressource et placées près du plateau en 6 piles distinctes et face ouverte.
6. **L'argent** est trié par valeur de billet et placé à côté. Le joueur le plus âgé s'occupe de la banque et distribue des billets pour une valeur totale de **300 à chaque joueur**.
7. Le joueur le plus jeune est le **premier joueur** et reçoit le **pion « haut-de-forme »**.

### Déroulement du jeu

Le jeu est divisé en 2 manches. Chaque manche est composée de **4 tours** avec **2 rounds** ; au premier round on vendra ou achètera et dans le second on pourra influencer le cours des actions grâce aux cartes de cours (*Kurskarten*).

Le premier joueur commence donc le jeu avec le premier round du premier tour, round dans lequel il peut acheter **jusqu'à 3 actions** ou passer. C'est ensuite au joueur suivant qui peut acheter ou passer, etc. Quand tous les joueurs ont acheté ou passé, on entame le **deuxième round** du premier tour : le premier joueur choisit une carte parmi ses deux porte-cartes visibles et **change les cours** correspondants. Chacun son tour les joueurs feront pareil. On commence alors le deuxième tour.

### Achat / vente des actions

En commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens horaire, chaque joueur peut acheter ou vendre des actions. On ne peut pas acheter et vendre en même temps dans son round de jeu, on ne peut faire que soit l'un soit l'autre. Il n'est pas obligatoire de vendre ou acheter, on peut également passer.

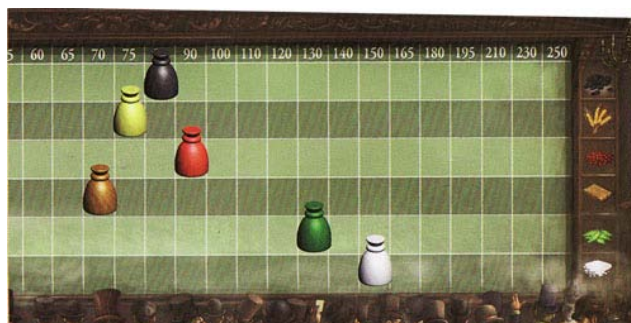
**Achat** : chaque joueur peut acheter jusqu'à 3 actions par round. Il paie la valeur du cours actuel à la banque et prend les actions correspondantes sur la pile près du plateau de jeu. Ces actions resteront face cachée à côté de son tableau de don (*Spendentafel*) mais le joueur qui les possède peut les consulter à n'importe quel moment.

Les actions, dont le marqueur de cours (*Kursstein*) se trouve sur « 0 », ne peuvent pas être achetées.

**Vente** : chaque joueur peut vendre jusqu'à 3 actions par tour. Il les place sur la pile correspondante près du plateau. Il reçoit ensuite de la banque l'argent du cours actuel de l'action.

### Exemple :

C'est au tour du **joueur A** et il achète 1 action « **charbon** » au cours actuel de **80** et 2 actions « **caoutchouc** » pour **70**. Il paie  $80 + 70 + 70 = 220$  à la banque. C'est ensuite au tour du **joueur B**. Il vend deux de ses actions, dont une action « **sel** » au cours actuel de **150**, et une action « **thé** » pour **130**. Il reçoit  $150 + 130 = 280$  de la banque. Le **joueur C** décide ni de vendre ni d'acheter.



### Faire un don

Par round, en plus d'acheter ou vendre des actions, chaque joueur peut faire **un don aux œuvres caritatives**. Pour cela, le joueur place l'une de ses actions sur une place encore libre de son tableau de don. Il y a 4 emplacements par plateau, emplacements que l'on peut remplir chaque manche.

Les actions qui s'y trouvent ne peuvent être vendues qu'en fin de manche. L'argent ainsi récolté est placé sur la grande case supérieure du tableau de don et n'est pas additionné à la fortune finale des joueurs. Cet argent versé en dons permettra de déterminer le vainqueur de la partie.

#### **Exemple :**

Après l'avoir achetée, le **joueur A** pose directement son action « caoutchouc » sur tableau de don. 3 cartes y sont déjà posées pour le **joueur B** et il décide de ne pas en placer une supplémentaire. Le **joueur C** qui n'a ni acheté ni vendu se décide toutefois à placer une action précédemment acquise sur son plateau de don puisqu'il ne veut pas être à la traîne des autres joueurs.

#### **Changement du cours des actions**

Quand tous les joueurs ont fini d'acheter / vendre dans leur round, on passe au second round dans lequel on change les cours du marché. Le premier joueur actuel commence, puis ce sera au tour des joueurs suivants en sens horaire.

Le joueur dont c'est le tour prend une carte de son porte-carte de droite et une carte de son porte-carte de gauche. **On ne peut pas prendre deux cartes du même porte-carte !** Le joueur place ensuite ces deux cartes face visible devant lui. On déplace alors aussitôt les marqueurs de cours sur le plateau en fonction du chiffre sur les cartes, e.g. de 4 cases à droite pour la carte « +4 » (le cours augmente) et de 2 cases à gauche pour la carte « -2 » (le cours tombe). On place ensuite les cartes dans la défausse.

**Une des 2 cartes ne sera toutefois comptée qu'à la moitié !** Le joueur choisit laquelle. Il la pose et déplace le marqueur de la moitié de la valeur indiquée, e.g. de 2 cases à droite pour la carte « +4 » ou d'une case à gauche pour la carte « -2 ».

Si l'un des marqueurs de cours devaient dépasser le plateau, on ne l'avance ni le recule, il reste sur la dernière case du plateau (0 ou 250).

Une fois qu'un joueur a placé ses deux cartes dans la défausse, c'est au tour du joueur suivant qui prend deux cartes et modifie les cours, et ainsi de suite.

Une fois que tous les joueurs ont joué, on passe le « haut de forme » du premier joueur au voisin de gauche qui devient alors le nouveau premier joueur et commence le prochain tour.

Chaque tour suit le même déroulement.

#### **Exemple :**

Le **joueur A** possède plusieurs actions « caoutchouc » et désire par conséquent augmenter son cours. Il a remarqué que plusieurs joueurs étaient en possession d'actions « sel », c'est pourquoi il cherche également à diminuer le cours de cette action. Le **joueur A** choisit la carte « caoutchouc +4 » du porte-carte de droite, la pose dans la défausse et avance le marqueur de 4 cases à droite (le cours monte). Il choisit ensuite la carte « sel + 6 » du porte-carte de gauche. Cette carte sera comptée à la moitié. Il défausse la carte et avance le marqueur de 3 cases sur la droite (le cours monte). Il a certes augmenté le cours du sel, mais comme il a divisé la carte par deux, le sel n'a pas augmenté de 3 cases supplémentaires si un autre joueur l'avait jouée.

## **Fin de la première manche et début de la deuxième.**

A la fin du quatrième tour, quand toutes les cartes des porte-cartes ont été jouées, s'achève la première manche. Tous les joueurs retournent leurs actions sur leur tableau de don et les vendent à la banque. Les actions sont placées sur les piles correspondantes. Les joueurs reçoivent l'argent en fonction de la valeur actuelles de l'action et place l'argent dans la grande case supérieure du tableau de don. Cet argent doit y rester jusqu'à la fin de la partie et on ne peut pas l'utiliser pour l'achat d'actions.

A n'importe quel moment pendant la partie, tous les joueurs peuvent vérifier combien les autres possèdent d'argent sur cette case, pour pouvoir adapter leur pile personnelle et stratégie.

On mélange toutes les cartes d'action en y ajoutant la défausse. Chaque joueur prend 8 cartes et les place sur le porte-carte de gauche comme expliqué dans la mise en place. Les cartes de cours restantes sont tenues à l'écart de la partie.

Tous les marqueurs de cours restent sur leur case actuelle. Les joueurs conservent leur argent ainsi que leurs actions précédemment achetées.

On commence alors la seconde manche, également découpée en 4 tours comme la première manche.

## **Fin du jeu**

Le jeu s'arrête à la fin de la deuxième manche. Tous les joueurs vendent alors leurs actions de leur tableau de don et reçoivent l'argent qu'ils placent toujours dans la case supérieure. Le joueur qui a le moins d'argent sur cette case est alors éliminé. Si plusieurs joueurs sont ex-æquo, ils sont tous éliminés. Les joueurs restant vendent leurs actions et reçoivent l'argent correspondant. Celui qui a le plus d'argent remporte la victoire.

Auteur : Carlo A. Rossi

Editeur : Winning Moves, 2008

Illustrations : Michael Menzel

Traduction non-officielle : Gus&Co [www.gusandco.ch](http://www.gusandco.ch)