



FRIE DE MANN FRIESE

# BLACK FRIDAY



2 à 5 joueurs  
Age 13 ans et plus

**BONJOUR**, je suis Friedemann et je voudrais vous parler un peu de mon nouveau jeu Black Friday. Dans ce jeu, les joueurs essayent de gagner le plus d'or et d'argent. Comme les joueurs commencent la partie sans thunes, chacun doit gagner des thunes par des achats et des ventes habiles de parts. Avec ces thunes, chacun peut acquérir les métaux précieux requis pour gagner la partie. Et, naturellement, le gouvernement aidera les entrepreneurs en détresse en offrant des subventions. Le joueur qui pourra le plus habilement manipuler le marché et les valeurs de parts en sa faveur et vendra ses parts avant un accident aura les meilleures chances de victoire !



## COMPOSANTS

1 plateau de jeu	125 mallettes (25 de chaque en vert, rouge, orange, bleu et jaune)	15 mallettes noires	5 marqueurs de part (1 de chaque en vert, rouge, orange, bleu et jaune)	2 marqueurs argent (gris)	20 lingots d'argent 20 lingots d'or
5 écrans de joueur	5 cartes niveau (double-face)	1 marqueur d'intérêt	1 sac opaque	8 cartes action spéciale	Thunes Cartes subvention

Nous expliquons ici le jeu pour 3 et 4 joueurs. Si vous jouez à 2 ou 5 joueurs, il y a deux petites modifications qui sont expliquées page 6.

## PREPARATION

Placez le plateau de jeu au milieu de la table. Placez les 5 marqueurs de part sur la case de valeur 7 du plateau de jeu. Placez 1 marqueur argent sur la case 20 de la piste du prix de l'argent et 1 marqueur argent sur la case 0 de la piste des achats d'argent.

Placez 2 mallettes de chaque couleur sur chaque table de ventes. Placez le nombre de mallettes noires indiqué sur chacune des tables de ventes (1, 2 et 3). Les tables de ventes seront utilisées dans l'ordre comme table de ventes actuelle en commençant par la 1, puis la 2 puis la 3. Après ça, utilisez toujours la table de ventes 2. Placez les 9 mallettes noires restantes sur leur réserve du plateau de jeu.

Triez les cartes subvention par valeur (1, 2 et 5) et placez-les comme indiqué. Quand un joueur prend des subventions pendant la partie, il peut faire de la monnaie ainsi il obtient le montant exact de subvention qu'il souhaite.

Placez les 5 cartes niveau dans une pile sur la case indiquée avec la carte "START" au-dessus. Les cartes niveau 1-9 seront utilisées pendant la partie comme un marqueur se déplaçant de niveau en niveau. Triez les thunes et les cartes subvention séparément et placez-les comme réserve près du plateau de jeu. Placez 4 mallettes de chacune des 5 couleurs à côté du plateau de jeu, c'est le marché. Puis comptez, en mallettes dans chacune de ces couleurs, 10 plus le nombre de joueurs, et placez-les dans le sac opaque. Retirez les mallettes restantes de la partie. Chaque joueur prend un écran de joueur, pioche 5 mallettes au hasard dans le sac et les place derrière son écran de joueur.

Les joueurs choisissent un premier joueur. Il pioche 20 mallettes supplémentaires au hasard dans le sac et les ajoute au marché.

Pour vos premières parties (une ou deux), nous vous recommandons de jouer sans cartes action spéciale.

Bien que ceci donne au premier joueur un petit avantage, ça ne sera pas un avantage évident dans les premières parties. Les joueurs expérimentés devraient utiliser les cartes action spéciale pour assurer un jeu équilibré et amusant.

Dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur, excepté le premier joueur, prend la carte action spéciale appropriée. Placez le marqueur d'intérêt dans le sac.

Cartes subvention



Banque



Marqueur d'intérêt



Marché



Changement de niveau

100 95 90

Piste du prix de l'argent

70 75 80

Or et argent



Marqueur argent

60 65 70

Piste des achats d'argent

50 55 60

24	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240
25	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250
26	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260
27	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270
28	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280
29	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290
30	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300
31	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310
32	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320
33	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330
34	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340
35	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350
36	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360
37	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370
38	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370	380
39	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370	380	390
40	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400
41	290	300	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400	410
42	300	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400	410	420
43	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400	410	420	430
44	320	330	340	350	360	370	380	390	400	410	420	430	440
45	330	340	350	360	370	380	390	400	410	420	430	440	450
46	340	350	360	370	380	390	400	410	420	430	440	450	460
47	350	360	370	380	390	400	410	420	430	440	450	460	470
48	360	370	380	390	400	410	420	430	440	450	460	470	480
49	370	380	390	400	410	420	430	440	450	460	470	480	490
50	380	390	400	410	420	430	440	450	460	470	480	490	500
51	390	400	410	420	430	440	450	460	470	480	490	500	510
52	400	410	420	430	440	450	460	470	480	490	500	510	520
53	410	420	430	440	450	460	470	480	490	500	510	520	530
54	420	430	440	450	460	470	480	490	500	510	520	530	540
55	430	440	450	460	470	480	490	500	510	520	530	540	550
56	440	450	460	470	480	490	500	510	520	530	540	550	560
57	450	460	470	480	490	500	510	520	530	540	550	560	570
58	460	470	480	490	500	510	520	530	540	550	560	570	580
59	470	480	490	500	510	520	530	540	550	560	570	580	590
60	480	490	500	510	520	530	540	550	560	570	580	590	600
61	490	500	510	520	530	540	550	560	570	580	590	600	610
62	500	510	520	530	540	550	560	570	580	590	600	610	620
63	510	520	530	540	550	560	570	580	590	600	610	620	630
64	520	530	540	550	560	570	580	590	600	610	620	630	640
65	530	540	550	560	570	580	590	600	610	620	630	640	650
66	540	550	560	570	580	590	600	610	620	630	640	650	660
67	550	560	570	580	590	600	610	620	630	640	650	660	670
68	560	570	580	590	600	610	620	630	640	650	660	670	680
69	570	580	590	600	610	620	630	640	650	660	670	680	690
70	580	590	600	610	620	630	640	650	660	670	680	690	700
71	590	600	610	620	630	640	650	660	670	680	690	700	710
72	600	610	620	630	640	650	660	670	680	690	700	710	720
73	610	620	630	640	650	660	670	680	690	700	710	720	730
74	620	630	640	650	660	670	680	690	700	710	720	730	740
75	630	640	650	660	670	680	690	700	710	720	730	740	750
76	640	650	660	670	680	690	700	710	720	730	740	750	760
77	650	660	670	680	690	700	710	720	730	740	750	760	770
78	660	670	680	690	700	710	720	730	740	750	760	770	780
79	670	680	690	700	710	720	730	740	750	760	770	780	790
80	680	690	700	710	720	730	740	750	760	770	780	790	800
81	690	700	710	720	730	740	750	760	770	780	790	800	810
82	700	710	720	730	740	750	760	770	780	790	800	810	820
83	710	720	730	740	750	760	770	780	790	800	810	820	830
84	720	730	740	750	760	770	780	790	800	810	820	830	840
85	730	740	750	760	770	780	790	800	810	820	830	840	850
86	740	750	760	770	780	790	800	810	820	830	840	850	860
87	750	760	770	780	790	800	810	820	830	840	850	860	870
88	760	770	780	790	800	810	820	830	840	850	860	870	880
89	770	780	790	800	810	820	830	840	850	860	870	880	890
90	780	790	800	810	820	830	840	850	860	870	880	890	900
91	790	800	810	820	830	840	850	860	870	880	890	900	910
92	800	810	820	830	840	850	860	870	880	890	900	910	920
93	810	820	830	840	850	860	870	880	890	900	910	920	930
94	820	830	840	850	860	870	880	890	900	910	920	930	940
95	830	840	850	860	870	880	890	900	910	920	930	940	950
96	840	850	860	870	880	890	900	910	920	930	940	950	960
97	850	860	870	880	890	900	910	920	930	940	950	960	970
98	860	870	880	890	900	910	920	930	940	950	960	970	980
99	870	880	890	900	910	920	930	940	950	960	970	980	990
100	880	890	900	910	920	930	940	950	960	970	980	990	1000

Table d'achat

Table d'achat de l'argent

Table de ventes 1

Table de ventes 2

Table de ventes 3

Limite de subvention

Limite d'achat

Ajustement des prix

Mallettes noires

Mallettes de part



### Exemple

D'abord, placez 4 mallettes de chaque couleur au marché près du plateau de jeu. A 4 joueurs, placez 14 mallettes de chaque couleur dans le sac et remettez le reste dans la boîte.

Après, chaque joueur, dans le sens des aiguilles d'une montre, pioche 5 mallettes au hasard dans le sac et les place derrière son écran de joueur.

Enfin, le premier joueur pioche 20 mallettes supplémentaires au hasard dans le sac et les place au marché.



La carte de niveau possède trois informations : En haut la **limite de subvention** (ici 8), ceci indique le nombre total de subventions qu'un joueur peut avoir.

Les **limites d'achat** (ici 5 et 5) indiquent combien de parts ou combien de lingots d'argent un joueur peut acheter en utilisant l'action appropriée.

Et en bas se trouve le nombre de mallettes qui sera pioché du sac pendant un **ajustement des prix** (ici 11).

## DEROULEMENT

Pendant son tour, chaque joueur exécute **exactement** une des quatre actions suivantes :

Acheter des parts  
Vendre des parts  
Acheter de l'argent  
Passer

De plus, le joueur peut prendre une subvention et/ou utiliser son action spéciale.

Le joueur suivant joue alors son tour.

S'il y a exactement cinq mallettes de couleur dans une table de ventes après une action, un ajustement des prix est immédiatement déclenché. Les mallettes noires ne sont pas prises en compte dans le calcul !

### 1. Acheter des parts

Le joueur peut acheter des parts au prix actuel du marché. Au début de la partie les joueurs ne peuvent acheter qu'une part à la fois. Ceci changera pendant la partie quand les nouvelles cartes de niveau entrent en jeu quand les prix des parts montent. Le joueur paye le prix actuel des parts et prend le nombre correspondants de mallettes de la couleur du marché, les plaçant derrière son écran. Puis, il prend une mallette additionnelle de cette couleur du marché et la place sur la table d'achat. Si aucune mallette de cette couleur n'est disponible, il en prend une d'une autre couleur et la place sur la table d'achat.

Si un joueur achète plusieurs parts de différentes couleurs pendant son tour, il peut choisir la couleur de la mallette qu'il place sur la table d'achat, mais il doit choisir une de ces couleurs, si possible.

Fondamentalement, toutes les mallettes que les joueurs placent sur dans la table fonctionnent positivement. Les mallettes sur la table font que les prix des parts de ces couleurs montent plus tard ! Ainsi, chaque achat d'une part affecte la valeur de cette couleur de part quand les prix sont plus tard ajustés.

### 2. Vendre des parts

Un joueur vend des parts qu'il possède au prix actuel du marché. Le joueur prend des mallettes derrière son écran et le place au marché. Il prend alors de la banque la valeur actuelle du marché pour chaque part vendue. Puis, il déplace le marqueur de part correspondant d'une case vers la gauche, réduisant sa valeur. Ensuite, il prend une mallette de cette couleur de la table de ventes actuelle et la place au marché. La limite d'achat actuelle indique le nombre maximum de parts qu'un joueur peut vendre pendant son tour. Si un joueur vend des parts de plusieurs couleurs, il ne réduit le prix que d'une des couleurs impliquées. Le joueur décide la couleur à réduire. De même, le joueur ne prend qu'une mallette de la table de ventes actuelle pour la placer au marché et il choisit laquelle, il n'y a pas besoin qu'elle soit de la même couleur que celle dont il a réduit le prix, mais elle doit être d'une des couleurs qu'il a vendues, si possible. S'il n'y a aucune mallette des couleurs des parts vendues sur la table de ventes actuelle, le joueur prend une mallette d'une autre couleur de son choix.

Aucune valeur de part ne peut être réduite au-dessous de la valeur de "4" à cause d'une vente. Ainsi, un marqueur de part qui est sur "4" avant une vente ne peut pas être encore réduit par la vente.

Notez également: Toutes les mallettes qui restent dans la table de ventes affectent les valeurs de part correspondantes positivement ! Ainsi, une vente de part affecte la valeur de cette part négativement et fera que le prix de ces parts sera réduit plus tard. Ainsi, les joueurs peuvent préférer prendre des subventions plutôt que vendre des parts quand ils sont à court de thunes, même tôt dans la partie.

### 3. Acheter de l'argent

Le joueur achète de l'argent à son prix actuel. Le joueur peut acheter un nombre maximum de lingots d'argent égal à la limite actuelle d'achat d'argent. Il paye à la banque autant de fois le prix actuel de l'argent que le nombre de lingots qu'il achète. Puis, il déplace le marqueur sur la table d'achat de l'argent du nombre de lingots qu'il a achetés et place une mallette du marché sur la table d'achat de l'argent. Il peut choisir librement la mallette à utiliser pour ceci.

Comme le joueur a le libre choix de la mallette de couleur qu'il place sur la table d'achat de l'argent, il devrait choisir une couleur qui sera à son avantage (rappelez-vous, toutes les mallettes sur les tables affectent les prix des parts correspondantes positivement !).

Un joueur qui a 5 lingots d'argent doit immédiatement les échanger contre un lingot d'or.

### 4. Passer

Le joueur place une mallette de son choix sur la table d'achat de l'argent.

Les joueurs intelligents peuvent utiliser cette option pour éviter de déclencher un ajustement des prix, car le joueur dont c'est le tour a souvent un avantage après qu'un ajustement des prix s'est produit.

De plus, un joueur peut prendre autant de subventions qu'il le souhaite pendant son tour, mais seulement jusqu'à la limite de subvention actuelle. En outre, il peut utiliser sa carte action spéciale à tout moment pendant son tour, mais seulement une fois pendant la partie.

**Remarque :** Suivant l'action qu'un joueur utilise, il place une mallette sur la table appropriée ou prend une mallette de la table de ventes. Il exécute ceci en fonction de l'action qu'il a utilisée mais pas du nombre de parts qu'il a achetées ou a vendues !  
 Quand la dernière mallette d'une couleur est prise du marché, le joueur déplace son marqueur de part d'une case vers la droite, augmentant de ce fait sa valeur.  
 Si trois mallettes de la même couleur sont sur une table, le joueur déplace le marqueur de part de cette couleur d'une case vers la droite. S'il y a plus de trois d'une couleur, cela n'a aucun effet additionnel.

## AJUSTEMENT DES PRIX

Quand il y a exactement cinq mallettes de couleur (autre que noir) sur une des tables, un ajustement des prix se produit.

Maintenant, avant l'ajustement des prix, chaque joueur doit toutefois payer l'intérêt sur ses subventions. L'intérêt est de 5% du total des subventions.

Si un joueur n'a pas suffisamment de thunes pour payer l'intérêt qu'il doit, il doit retourner 1 carte subvention pour montrer qu'il n'a pas pu payer à chaque fois qu'il ne peut pas payer. Il doit payer l'intérêt sur ces subventions à son très prochain tour.

Le marqueur d'intérêt dans le sac est un rappel. Quand vous atteindrez le marqueur d'intérêt dans le sac, il sera identifié par sa taille. Il rappelle aux joueurs que l'intérêt doit être payé maintenant. A part ça, il n'a aucun effet sur déroulement de la partie.



Il peut faire ceci en prenant une subvention additionnelle ou en vendant des parts. S'il ne peut pas prendre une subvention, il doit choisir VENDRE DES PARTS pour obtenir les thunes nécessaires pour payer l'intérêt. Après qu'il a payé l'intérêt, il retourne les cartes subvention face visible.

Après que tous les joueurs qui ont pu payer l'intérêt maintenant l'ont fait, le joueur qui a déclenché l'ajustement des prix pioche des mallettes du sac. Le nombre de mallettes à piocher est indiqué sur la carte niveau.

Le joueur ajuste maintenant les prix des parts. Nous recommandons que le joueur ajuste les prix dans l'ordre des couleurs sur la table de ventes : Jaune, bleu, rouge, vert et orange. Le joueur déplace chaque marqueur de part selon le nombre de mallettes qu'il a piochées de cette couleur, modifié par le nombre de mallettes noires qu'il a piochées.

Le joueur soustrait le nombre de mallettes noires (quand il en a pioché plus de 1, avec 1 seule mallette noire, il ne soustrait pas 1 du nombre de mallettes de couleur) du nombre de mallettes de chaque couleur et utilise cette valeur pour déplacer ce marqueur de part comme indiqué sur la table à droite. Ainsi, avec 1 mallette, il déplace le marqueur de 1 case vers le haut, avec 4 mallettes, il déplace le marqueur de 2 cases vers le haut et 1 case vers la droite, avec 0 mallette, il déplace le marqueur de 1 case vers la gauche.

S'il a pioché exactement 1 mallette noire du sac, il augmente la piste du prix de l'argent de 1 et replace la mallette noire dans le sac. Puis il ajuste les prix.

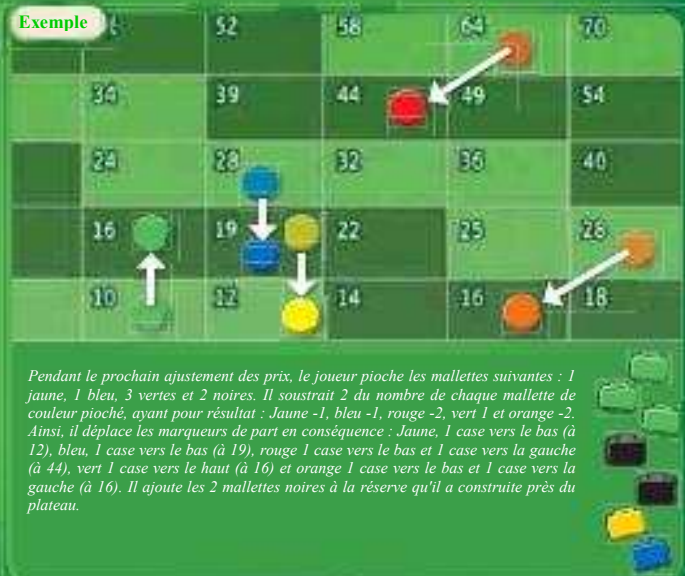


### Exemple



Quand il pioche deux mallettes noires ou plus du sac et soustrait le nombre pioché de chaque nombre de mallettes de couleur piochées (ou non piochées, ceci affecte toutes les couleurs), le résultat peut être négatif avec pour résultat une réduction de prix. Il augmente le prix de l'argent du nombre de mallettes noires qu'il a piochées puis construit une réserve de mallettes noires près du plateau.

### Exemple





Après que tous les marqueurs ont été ajustés, le joueur place les mallettes piochées au marché. Il remet toutes les mallettes de couleur de la table qui a déclenché l'ajustement des prix dans le sac. Si une table de ventes a déclenché l'ajustement, les joueurs remettent également les mallettes noires de cette table dans le sac. Les joueurs utilisent maintenant la prochaine table de ventes. Après que la troisième table de ventes est vidée, les joueurs rechargent la deuxième table de ventes. Quand elle est vidée, ils rechargent encore la deuxième et continueront à recharger la deuxième table pour le reste de la partie.

Si, après un ajustement des prix, il n'y a aucune mallette d'une couleur au marché, le joueur déplace le marqueur de part de cette couleur de 1 case vers le haut.

Maintenant la piste du prix de l'argent est ajustée : Pour chaque groupe de 3 lingots d'argent (arrondi par défaut) qui ont été achetés depuis le dernier ajustement des prix, le joueur déplace le marqueur des prix sur la piste du prix de l'argent de 1 case vers le haut. Il remet à zéro le marqueur sur la table d'achat de l'argent. Maintenant, il regarde la valeur de la part la plus élevée : Si elle est à un niveau qui n'a pas été encore atteint, ce niveau devient le nouveau niveau actuel et le joueur place la carte niveau correspondante sur la case adéquate du plateau de jeu. Il est possible qu'un niveau soit sauté. Un changement de niveau changera les limites de subvention, les limites d'achat et/ou le nombre de mallettes qui seront piochées pour le prochain ajustement des prix. Pour chaque nouveau niveau, prenez une mallette noire de l'approvisionnement sur "Wall Street Journal" et placez-la dans le sac.

### Exemple



Ici, après avoir vendu une part, il ne reste que 5 mallettes de couleur sur la table de ventes actuelle, le joueur déclenche un ajustement des prix. Comme nous sommes au niveau 6, le joueur pioche 9 mallettes du sac : 1 bleue, 2 rouges, 4 vertes et 2 noires. En conséquence, il ajuste les prix comme suit : Jaune 1 case vers le bas et 1 case vers la gauche à 28, bleu 1 case vers le bas à 92, rouge 1 case vers le bas à 34, vert 2 cases vers le haut à 108 et orange 1 case vers le bas et 1 case vers la gauche à 34.

Puis, il ajuste la piste du prix de l'argent de 5 cases vers le haut à 70 car il monte de 1 case pour chaque mallette noire piochée et pour chaque groupe de 3 lingots d'argent achetés (arrondi par défaut). Il place les mallettes piochées au marché. Il remet les mallettes de couleur de la table qui a déclenché l'ajustement dans le sac et les mallettes noires de cette table dans leur réserve sur le plateau de jeu.

Comme nous sommes déjà au niveau 6 et qu'aucun marqueur de part n'est allé plus haut, la carte niveau reste. Pour chaque niveau réalisé ou sauté, le joueur met dans le sac une mallette noire de la réserve de mallettes noires sur le plateau de jeu.

Maintenant, le joueur suivant joue son tour.



Si aucun nouveau niveau n'est atteint, la carte niveau actuelle reste. Si les valeurs de part baissent à un niveau plus bas, la carte niveau actuelle reste également. Le jeu ne retourne jamais à un niveau précédent.



### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès que le marqueur argent de la piste du prix de l'argent atteindra 100. Aucune augmentation au delà de 100 n'est prise en compte et le marqueur reste à 100. Maintenant chaque joueur vend toutes ses parts, prend autant de subventions qu'il peut jusqu'à la limite de subvention et achète autant de lingots d'argent qu'il peut.

Le joueur qui a maintenant le plus de lingots d'or est le gagnant. En cas d'égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de lingots d'argent est le gagnant. S'il y a toujours égalité, le joueur parmi les ex-æquo avec le plus de thunes gagne.

### REMARQUES

Aucun joueur ne peut jamais rembourser de subvention. De plus, à la fin de la partie, un joueur ne souffre aucune pénalité pour les subventions qu'il a. Les subventions sont offertes par l'état pour aider les joueurs dont l'économie est en déroute. Un joueur qui choisit de prendre peu (voire aucune) subvention évite le paiement des intérêts et gagne le respect des autres joueurs. Cependant, le jeu n'a aucun "gagnant moral". En fin de compte, le joueur avec le plus d'or gagne indépendamment du nombre de subventions qu'il a pris.

Toutes les mallettes qui sont sur les tables de vente ou d'argent offrent un avantage potentiel aux propriétaires des parts de ces couleurs car elles peuvent retourner dans le sac et être piochées pendant un ajustement des prix. Chaque mallette qui est piochée pendant un ajustement des prix peut augmenter le prix ou, au moins, réduire la réduction des prix de ces parts.

L'intérêt doit toujours être complètement payé. Si un joueur ne peut pas payer son intérêt pendant un ajustement des prix, il doit prendre une carte subvention ou vendre des parts à son prochain tour pour payer l'intérêt.

Aucune valeur de part ne peut descendre en dessous de 4. Si une part est à cette valeur et devrait encore descendre, elle s'arrête à cette valeur.

## ACTIONS SPECIALES

Chaque joueur sauf le premier joueur prend une carte action spéciale au début de la partie. Le joueur ne peut utiliser sa carte action spéciale qu'une seule fois pendant la partie.



JOUEUR 2 :

**PASSE** : En plus, sur son tour, le joueur peut déplacer une mallette du marché vers la table d'achat de l'argent. Il peut faire ceci au tout début de son tour ou à tout moment pendant son tour.



JOUEUR 3 :

**PASSE** : (voir ci-dessus) ou **VENTE + 1** : Quand le joueur choisit l'action la "VENDRE DES PARTS", il peut vendre 1 plus de part que la limite indiquée sur la carte niveau. Il prend la valeur actuelle de cette part supplémentaire de la banque.



JOUEUR 4 :

**PASSE** : (voir ci-dessus) ou **VENTE + 1** : (voir ci-dessus) ou **ACHAT D'ARGENT + 1** : Quand le joueur choisit l'action "ACHETER DE L'ARGENT", il peut acheter 1 lingot d'argent de plus que la limite indiquée sur la carte niveau. Il paye le montant indiqué pour le lingot d'argent supplémentaire.



JOUEUR 5 :

**PASSE** : (voir ci-dessus) ou **VENTE + 1** : (voir ci-dessus) ou **ACHAT D'ARGENT + 1** : (voir ci-dessus) ou **ACHAT + 1** : Quand le joueur choisit l'action le "ACHETER DES PARTS", il peut acheter 1 part de plus que la limite indiquée sur la carte niveau. Il paye le montant indiqué pour la part supplémentaire.

Si un joueur veut ajouter une mallette à la table d'achat de l'argent, la seule action spéciale qui le permet est "PASSE". Toutes les autres actions spéciales influencent uniquement la quantité des unités achetées ou vendues et ne peuvent être utilisées que quand le joueur choisit l'action correspondante comme action pour son tour.



## REGLES SPECIALES

### A 2 joueurs :

Au début de la partie, les joueurs ne placent que 2 parts de chaque couleur au marché et ils piochent alors 20 mallettes au hasard à ajouter normalement au marché. En commençant par le premier joueur, chaque joueur déplace une mallette du marché vers la table d'achat.



Chaque joueur prend deux cartes action spéciale **VENTE +1** et **ACHAT +1**. Le joueur 2 prend également sa carte action spéciale normale.

### A 5 joueurs :

Toutes les cases des tables d'achat sont utilisées. Un ajustement des prix est déclenché soit si les 6 cases d'une table d'achat sont remplies soit s'il y a exactement 4 mallettes de couleur (non noires) sur la table de ventes actuelle.

### Résumé pour les changements des prix :

Changements de prix pour les parts :

- Après utilisation de l'action vente, une des parts vendues va à gauche.
- Si une action de joueur prend la dernière mallette d'une couleur au marché, cette couleur va à droite.
- Si une action de joueur met exactement la troisième mallette d'une couleur sur la table d'achat de l'argent, cette couleur va à droite (même en plus des règles ci-dessus).
- Le nombre de mallettes de chaque couleur pioché (moins le nombre de noires s'il y en a plus de 1) détermine l'ajustement des prix pour chaque couleur.
- Si après le une pioche, une couleur n'est pas sur le marché, cette couleur monte de un.

Changements de prix pour l'argent (seulement vers le haut, jamais vers le bas) :

- Un pour chaque mallette noire piochée.
- Un pour chaque groupe de 3 (arrondi par défaut) sur la table d'achat de l'argent. Remettez la table d'achat de l'argent à zéro.



**Auteur** : Friedemann Friese (né en 1970) a conçu des jeux depuis son enfance et a édité des jeux avec sa propre compagnie d'édition (2F-Spiele) depuis 1992. Funkenschlag (Power grid) est son jeu ayant eu le plus de succès. Il conçoit des jeux dans une gamme étendue mais maintient le thème vert partout. Avec sa conception de Black Friday, il propose un jeu avec un mécanisme de marché sophistiqué.

Illustrations et organisation: Das Format Werbeagentur - Christian Fiore, www.das-format.de  
Edition : Stefan Stadler  
Traduction : Didier Duchon

© 2010 KOSMOS Verlag  
Rio Grande Games  
PO Box 1033  
Placitas, NM 87043  
USA  
RioGames@aol.com  
www.riograndegames.com

Art.-Nr.: 691260  
Tous droits réservés.  
MADE IN GERMANY

