

NL

20min

3-7

10+

# STARTUPS

## スタートアップス

### Handleiding

#### Inhoud:

► Bedrijfskaarten (6 soorten): 45 kaarten

⚠ Er zijn evenveel kaarten van elk bedrijf, als aangeduid op de bedrijfskaart.

#### Achterkant



5x



6x



7x



8x



9x



10x

► Anti-monopoly fiches (6 soorten): één elk



► Puntenfiches (3 soorten): 4 elk



► Kapitaal fiches: 70 fiches

!

3

Voorkant Achterkant

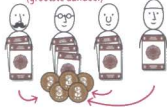
► Handleiding (deze handleiding)

## 1. Het spel

► "Startups" gaat over de wedstrijd om het grootste aandeel te verkrijgen in de vorm van bedrijfskaarten, die één van de zes bedrijven vertegenwoordigen. De speler, die het meeste bedrijfskaarten van één bepaald bedrijf verzamelt, krijgt geld van de spelers met kleinere aandelen van hetzelfde bedrijf.

► Op het einde wint de rijkste speler.

2 kaarten 3 kaarten 2 kaarten 1 kaart  
(grootste aandeel)



De speler, die het meeste kaarten van één bedrijf bezit, krijgt geld van de andere spelers.

## 2. Voorbereiding van het spel

► Elke speler krijgt 10 kapitaal fiches (voorkant!). De overige kapitaal fiches gaan terug in de doos.

► **Belangrijk:** schud de bedrijfskaarten goed en neem dan 5 kaarten uit de stapel.

► Elke speler krijgt 3 bedrijfskaarten. De overige kaarten worden in het midden van de tafel gelegd met de voorzijde naar beneden gericht.

⚠ Draai de kapitaal fiches niet om tijdens het spel. De achterkant (3 punten) zal op het einde belangrijk worden tijdens de puntentelling.



10 fiches

3 kaarten

## 3. Organisatie van het spel

► Het gebied rond de stapel kaarten is 'de markt'.

► Elke speler kan kaarten voor zich neerleggen in het gebied voor zich.

► Toon nooit jouw kaarten aan een andere speler.

► De jongste speler mag beginnen!



## 4. Spelverloop

► Het spel verloopt zoals aangetoond in de tabel.

### Neem een kaart:

Van de stapel of van de markt

### Leg een kaart neer:

Voor je of in de markt

Het spel wordt in wijzerzin gespeeld.

Nadat de laatste kaart van de stapel werd getrokken, begint de puntentelling.

## 5. Neem een kaart

► Als er geen kaart in de markt is, moet je een kaart van de stapel trekken.

► Als er een kaart in de markt is, kan je kiezen tussen opties A en B.

### A Betaal en neem een kaart van de stapel

Leg een kapitaal fiche op alle kaarten in de markt en trek de bovenste kaart van de stapel.



\* Als je niet genoeg kapitaal hebt, kan je geen kaart van de stapel trekken.

### B Neem een kaart van de markt

Kies een kaart van de markt en neem het. Als er kapitaal fiches op liggen, mag je deze houden.



⚠ **Belangrijk:** Als je voor B kiest, kan je achteraf geen bedrijfskaart van hetzelfde bedrijf in de markt leggen. Je kan de kaart houden, je kan het voor je neerleggen of je kan een bedrijfskaart van een ander bedrijf spelen.

## 6. Leg een kaart neer

► Na het nemen van een kaart kan je kiezen tussen A of B om een kaart kwijt te spelen.

### A Leg de kaart voor je neer

Om een kaart een aandeel van het bedrijf te maken, leg je de kaart voor zich neer.



### B Leg een kaart neer in de markt

Maak de kaart beschikbaar voor iedereen door het in de markt neer te leggen.



► Nadat je een kaart hebt neergelegd, is het de beurt aan de volgende speler (in wijzerzin).

## 7. Anti-monopoly fiches



► Als een speler als eerste een bepaalde bedrijfskaart voor zich neerlegt, krijgt hij de passende anti-monopoly fiche. Spelers met deze fiches moeten deze regels volgen:

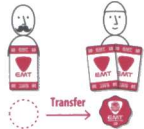
Zelfs al is er een bedrijfskaart van een bepaald bedrijf op de markt beschikbaar, kan de speler met de passende anti-monopoly fiche deze niet nemen.



De speler met de anti-monopoly fiche moet geen kapitaal fiche op de betreffende bedrijfskaart in de markt leggen als hij een kaart van de stapel wil trekken.



**!** **Belangrijk:** De anti-monopoly fiche verwisselt van plaats naar gelang de speler met het meeste bedrijfskaarten van één bedrijf. Als twee spelers hetzelfde aantal kaarten hebben van één bedrijf, blijft de anti-monopoly fiche bij de eerste eigenaar totdat een andere speler de meerderheid heeft.



## 8. Puntentelling

► De puntentelling start nadat een speler de laatste kaart van de stapel heeft getrokken.

► Elke speler legt zijn drie kaarten voor zich neer met de voorkant naar boven gericht.

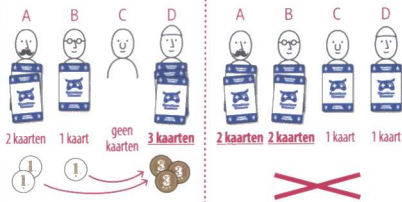
► Elk bedrijf (5-10) zal één na één geëvalueerd worden. Spelers die minder aandelen hebben in een bedrijf, moeten de speler met de meeste aandelen betalen met kapitaal fiches. Ze moeten de hoofdaandeelhouder een gelijk aantal fiches betalen als het aantal aandelen dat ze bezitten van het bedrijf.

**Belangrijk:** Tijdens het spel wordt de achterkant van de kapitaal fiches gebruikt, zodat de speler met de meeste kaarten enkel 3-punten kapitaal fiches kan krijgen.



► Wanneer twee spelers hetzelfde aantal kapitaal kaarten van eenzelfde bedrijf bezitten, wordt er niet betaald.

► Elke speler telt zijn kapitaal fiches nadat alle bedrijven geëvalueerd werden, de rijkste speler wint. Wanneer twee spelers hetzelfde aantal kapitaal fiches hebben, wint de speler met de meeste 3-punten fiches. Wanneer ze allebei evenveel 3-punten kapitaal fiches hebben, wint de speler die als laatste aan de beurt was.



A en B moeten D betalen met 3-punten kapitaal fiches, gelijk aan het aantal bedrijfskaarten dat ze bezitten van het betreffende bedrijf.

A en B hebben beide twee bedrijfskaarten. In dat geval wordt er niet betaald.

\* Bedrijfskaarten of kapitaal kaarten die zich op het einde van het spel op de markt bevinden, tellen niet.

\* Als je niet genoeg kapitaal fiches hebt om een andere speler te betalen, tel je met plus- of minpunten. Je kan niet betalen met recent verworven 3-punten kapitaal fiches.

## Optioneel: Spel met rondes

► Je kan "Startups" ook spelen in vier rondes.

► Na de puntenevaluatie...

• ...krijgt de winnaar een "+2" fiche

• ...krijgt de 2de plaats een "+1" fiche

• ...krijgt de laatste plaats een "-1" fiche

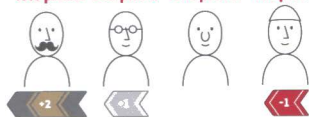
► Wanneer je aan een nieuwe ronde begint, zorg er dan voor dat je de vijf kaarten, die je er aan het begin uitnam, weer tussen de kaarten mengt voor je de kaarten shudt. Reset ook de kapitaal fiches van alle spelers.

► De speler, die in de eerste ronde als laatste eindigde, mag in ronde twee beginnen.

► Na vier rondes wint de speler met de meeste punten.

► In het geval van gelijkstand, wint de speler met de meeste "+2" fiches. Als ze hetzelfde aantal hebben, wint de speler met de meeste "+1" fiches. Hebben ze opnieuw hetzelfde aantal, wint de speler die in de laatste ronde de eerste was.

### 1ste plaats 2de plaats 3de plaats 4de plaats



FR

20min

3-7

10+

# STARTUPS

## スタートアップス

### Livret de Règles

#### Contenu:

► Cartes Entreprise (6 types): 45 cartes

⚠ Pour chaque entreprise il y a autant de cartes de jeux que le nombre indiqué sur leurs cartes respectives.

Verso



Recto



5x



6x



7x



8x



9x



10x

► Jetons Anti-Monopole (6 types): un jeton par entreprise



► Jetons à points (3 types): 4 de chaque



► Jetons Capital: 70 jetons



► Livret de Règles (ce dépliant)

## 1. Le jeu

► Dans le jeu "Startups" il s'agit d'une course pour devenir l'actionnaire majoritaire par des Cartes Entreprise de six entreprises différentes. Le joueur qui aura obtenu le plus de cartes d'une entreprise, recevra de l'argent des actionnaires minoritaires: ceux qui détiendront moins de cartes de cette même entreprise.

► À la fin de la partie le joueur le plus riche sera déclaré vainqueur.

2 cartes 3 cartes 2 cartes 1 carte  
(La majorité)



Le joueur avec le plus de cartes d'une même entreprise recevra de l'argent des autres joueurs.

## 2. Préparation du jeu

► Chaque joueur reçoit 10 Jetons Capital (Recto!). Les Jetons restants ne seront pas utilisés.

► **Important:** Mélangez bien les Cartes Entreprise et retirez 5 cartes de la pile.

► Chaque joueur reçoit 3 Cartes Entreprise. Les cartes restantes seront retournées et remises dans la pile du milieu.

⚠ Ne retournez pas les Jetons Capital pendant la partie. Les 3 points au verso ne seront comptabilisés qu'à la fin.



10 jetons

3 cartes

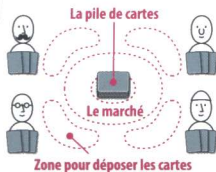
## 3. Mise en place du jeu

► La zone autour de la pile se nomme "le marché".

► Chaque joueur peut déposer des cartes devant lui.

► Ne montrez jamais votre jeu aux autres.

► Le plus jeune joueur commence!



La pile de cartes

Le marché

Zone pour déposer les cartes

## 4. Le déroulement de la partie

► Le jeu se déroule comme décrit dans le schéma.

### Piocher une carte:

Dans la pile ou sur le marché

### Déposer une carte:

Devant soi ou sur le marché

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand la pile est vide, commence le calcul des points.

## 5. Piocher une carte

► S'il n'y a pas de cartes sur le marché, vous devez piocher la première carte de la pile.

► S'il y a une carte sur le marché, vous pouvez choisir entre les options A ou B.

### A Payer et piocher une carte dans la pile

Déposez un Jeton Capital sur toutes les cartes se trouvant sur le marché et prenez la première carte de la pile.



\* Si vous n'avez pas assez de capital, vous ne pouvez pas piocher dans la pile.

### B Prendre une carte sur le marché

Choisissez une carte sur le marché et prenez-la. Si des Jetons Capital se trouvent sur la carte, vous pouvez les garder.



⚠ **Important:** si vous choisissez B, vous ne pouvez pas placer une Carte Entreprise d'une même entreprise dans la zone de marché plus tard. Vous pouvez la garder, la déposer devant vous ou bien vous débarrasser d'une Carte Entreprise d'une autre entreprise.

## 6. Déposer une carte

► Après avoir pris une carte, vous pouvez choisir entre les options A ou B pour déposer une carte.

### A Déposer une carte devant soi

Déposer une carte devant soi et se déclarer actionnaire de l'entreprise.



### B Déposer une carte sur le marché

Rendre une carte disponible aux autres en la posant sur le marché.



► Après avoir déposé une carte, c'est au tour du prochain joueur (dans le sens des aiguilles d'une montre).

## 7. Jetons Anti-Monopole



► Si un joueur est le premier à déposer une carte d'une entreprise, il reçoit le Jeton Anti-Monopole équivalent. Les joueurs avec ces jetons doivent se tenir aux règles suivantes:

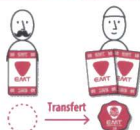
Même si une Carte Entreprise est disponible sur le marché, celui qui est en possession du Jeton Anti-Monopole de cette entreprise ne pourra la prendre.



Le joueur avec un Jeton Anti-Monopole ne doit pas déposer de Jeton Capital sur une carte de cette même entreprise sur le marché, s'il veut piocher une carte dans la pile.



**! Important:** le Jeton Anti-Monopole bouge en fonction de l'actionnaire majoritaire d'une entreprise: celui qui a le plus de Cartes Entreprise. Si deux joueurs ont le même nombre de Cartes Entreprise d'une même entreprise, le Jeton Anti-Monopole reste avec celui qui l'a reçu en premier jusqu'à ce que l'autre joueur ait la majorité des Cartes Entreprise.



## 8. Calcul des points

► Le calcul des points commence quand un joueur a pioché la dernière carte dans la pile et a déposé sa carte.

► Tous les joueurs dévoilent leurs trois cartes en les posant à côté des cartes déjà déposées devant eux.

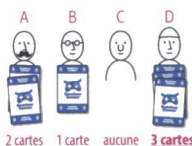
► Toutes les entreprises sont évaluées une par une (5-10). Les joueurs qui possèdent moins de cartes d'une même entreprise qu'un autre, doivent payer l'actionnaire majoritaire autant de points que le nombre de cartes qu'ils possèdent de cette entreprise.

**Important:** au moment du paiement, il faut retourner les Jetons Capital pour que l'actionnaire majoritaire bénéficie des 3 points au verso.

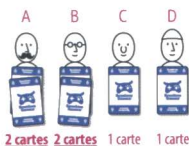


► Si deux joueurs ont le même nombre de Cartes Entreprise d'une même entreprise, il n'y a aucun transfert d'argent.

► Après l'évaluation de toutes les entreprises chaque joueur compte ses Jetons Capital pour établir le vainqueur: le joueur le plus riche. Si deux joueurs ont le même nombre de Jetons Capital, celui avec plus de Jetons Capital à 3 points gagne. Si les deux ont le même nombre de Jetons Capital à 3 points, c'est celui qui a joué en dernier qui gagne.



A et B doivent payer D autant de Jetons Capital à 3 points que le nombre de Cartes Entreprise qu'ils détiennent de l'entreprise.



A et B détiennent deux Cartes Entreprise. Dans ce cas, il n'y a aucun transfert d'argent.

\* Les Cartes Entreprise ou les Jetons Capital se trouvant dans la zone de marché à la fin de la partie ne compteront pas.

\* Si vous n'avez pas assez de Jetons Capital pour payer un autre joueur, faites un calcul avec des "plus" et des "moins". Vous ne pouvez pas payer avec des Jetons Capital à 3 points que vous avez récemment gagnés.

## En option : Jeu à plusieurs parties

► Vous pouvez aussi jouer "Startups" comme un jeu à 4 parties.

► Après le calcul des points...

• ...le joueur de la 1re place reçoit un Jeton "+2"

• ...le joueur de la 2e place reçoit un Jeton "+1"

• ...le joueur de la dernière place reçoit un Jeton "-1"

► Avant de mélanger la pile après une partie, remettez bien les 5 cartes que vous aviez retirées au début. Redistribuez aussi les Jetons Capital comme au début.

► À partir de la 2e partie le joueur qui a fini à la dernière place commence la nouvelle partie.

► Après quatre parties le joueur avec le plus de points gagne le jeu.

► En cas d'égalité le joueur avec le plus de Jetons "+2" gagne. S'ils ont le même nombre, le joueur avec le plus de Jetons "+1" gagne. S'ils ont toujours le même nombre, le joueur qui a fini à la première place dans la dernière partie gagne le jeu.

1re place 2e place 3e place 4e place

