

GoofyTown a besoin de vous !

Matériel de jeu :

- 15 cartes « Vote »
 - 32 cartes « Indices »
 - 4 cartes « Jauge »
 - 36 jetons de progression
 - 5 pions
 - Plateau de jeu
 - 6 cartes « Rôle »
 - 1 jeton de maire
-

Règle :

L'objectif des joueurs est d'atteindre une des conditions de victoire spécifiées par leur rôle. Si le joueur n'est pas l'adjoint du maire, cela implique de faire monter une ou plusieurs jauges au niveau requis par son rôle ou de participer à 10 phases de « vote ». Si le joueur est l'adjoint du maire, son but est de faire descendre une jauge à 0 ou moins.

Initialisation d'une partie :

1. Mélangez les cartes « Vote » dans un tas unique et placez-les face cachée à côté du plateau de jeu.
 2. Mélangez les cartes « Indices » et répartissez-en une sur chaque case du plateau. Réservez les cartes « Indices » restantes dans un tas face cachée.
 3. Disposez les cartes « Jauge » à côté du plateau et placez 5 jetons de progression de la même couleur sur chacune d'elles.
 4. Mélangez les cartes « Rôle » et chaque joueur en pioche une pour déterminer son rôle, en commençant par le plus jeune des joueurs.
 5. Chaque joueur choisit un pion.
 6. Si le nombre de joueurs est pair, le plus jeune reçoit le jeton de maire.
-

Déroulement d'une partie :

1. Chaque joueur choisit sa case de départ et lit l'information de la case sans la montrer aux autres joueurs.
2. Ensuite, en commençant par le plus jeune et en terminant par le plus vieux, chaque joueur se déplace soit de 2 cases sans lire les indices, soit d'une case et lit l'indice sur cette case.

3. Si le joueur décide de lire un indice alors il doit faire un résumé de ce qu'il a appris, rien ne lui interdit de mentir et rien n'empêche un autre joueur de vérifier son information en se rendant sur la même case.
4. Une fois tous les joueurs déplacés, la phase de vote commence. Chaque joueur peut partager les informations qu'il souhaite afin de défendre le vote qu'il désire.
5. Après deux minutes de débat, les joueurs votent à main levée pour la solution qu'ils préfèrent. Si un joueur est maire, sa voix compte double.
6. La carte « Vote » est retournée et son effet, en fonction du choix fait, est appliqué. En cas d'événement interdit, mettez la carte de côté et, quand le vote pour l'événement suivant a lieu, défaussez directement cette carte et passez à la suivante.
7. La carte de l'indice du joueur qui a commencé le tour est défaussée et remplacée par celle située au sommet du tas de cartes « Indices ».
8. Le second joueur le plus jeune devient alors le premier joueur. Si un maire est en jeu, il cède son titre au nouveau premier joueur.
9. Les joueurs répètent ensuite ce processus : déplacement (2 cases sans lire ou 1 case avec lecture de l'indice), suivi de la phase de vote, et ainsi de suite.