

START-UP NATION

LE JEU DE SOCIETE INDISPENSABLE

Livret de Règles

Mise en place

Mélanger le jeu complet, distribuer une carte face cachée à chaque joueur.

Disposer le reste des cartes en une pioche. Chaque joueur réserve une petite place devant lui pour poser des cartes faces visibles : il s'agit de **sa défausse** personnelle, où iront ses personnages qui démissionnent ou meurent.

Pour 4 joueurs

A 4 joueurs, le jeu doit comporter :

- 3 Stagiaires (rang 0)
- 3 Programmeurs (rang 1)
- 1 Chef technique (rang 2)
- 2 Recruteuses (rang 3)
- 2 Commerciaux (rang 4)
- 2 Comptables (rang 5)
- 1 Dirigeant (rang 6)
- 1 Investisseur (rang 7)
- 1 Macron (rang 8)
- 1 Brigitte (rang 9)

Pour 5 joueurs

A 5 joueurs, le jeu doit comporter :

- 3 Stagiaires (rang 0)
- 3 Programmeurs (rang 1)
- 2 Chefs techniques (rang 2)
- 2 Recruteuse (rang 3)

- 3 Commerciaux (rang 4)
- 2 Comptables (rang 5)
- 2 Dirigeants (rang 6)
- 1 Investisseur (rang 7)
- 1 Macron (rang 8)
- 1 Brigitte (rang 9)

Déroulement d'un tour

C'est très simple :

- **Pioche:** Le joueur actif pioche une carte dans la pioche. Il a donc deux cartes en mains.
- **Démission:** Le joueur actif choisit une de ses deux cartes cachées et la met dans sa défausse personnelle (le personnage "démissionne"). **Il applique l'effet de cette carte.**

Puis c'est au tour du joueur suivant.

Fin du jeu

Quand la pioche est épuisée, la partie se termine immédiatement et **le joueur (ou l'équipe de joueurs) avec le personnage de plus haut rang gagne la manche.**

Chaque manche terminée rapporte 1 point aux gagnants ou gagnants ex-aequo. Le(s) premier(s) joueur(s) à atteindre 3 points gagnent la maîtrise du marché.

Si la manche se termine avec un seul joueur encore en vie, celui-ci ne gagne pas de points.

Démission ou mort

Chaque carte/personnage peut rejoindre la défausse de deux manières différentes : la mort et la démission.

- La **démission** a lieu dans le cadre d'un tour normal. Un personnage est défaussé normalement par son propriétaire, dans le cadre de son choix entre deux cartes.
- La **mort** est ce qui arrive dans les autres cas, provoqué par les pouvoirs des cartes. **Le joueur est éliminé de la manche quand son personnage meurt (sauf l'Investisseur), mais pas quand il démissionne.**

Les Pouvoirs des cartes

Rang 0 : Stagiaire

Quand il démissionne, le Stagiaire **pose une question** à un autre joueur autour de la table.

Cette question doit avoir la forme :

"Es-tu <tel personnage> ? Oui ou Non ?"

Si le Stagiaire **échoue** à trouver qui est l'autre joueur, le joueur ciblé peut choisir d'**offrir son poste. Ils échangent leurs cartes.**

Si le Stagiaire **réussit** à trouver qui est le personnage adverse, **ce personnage meurt.**

Rang 1 : Programmeur

Quand il démissionne, le Programmeur **pose une question indirecte**. Il choisit **un autre joueur** qui devra poser une question de Stagiaire à **un troisième joueur**.

Cette question doit avoir la forme :

"Es-tu <tel personnage> ? Oui ou Non ?"

Si le questionneur **échoue** à trouver qui est le troisième joueur, le troisième joueur peut choisir d'**offrir son poste au questionneur. Ils échangent leurs cartes.**

Si le questionneur **réussit** à trouver qui est le troisième joueur, **ce personnage meurt.**

Rang 2 : Chef Technique

Quand il **démissionne**, le Chef Technique regarde les cartes cachées de chaque joueur autour de la table.

Quand il **meurt**, le Chef Technique peut divulguer une information (vraie ou fausse) sur un joueur, de la forme *"<Tel joueur> est <tel personnage>".*

Rang 3 : Recruteuse

Quand elle démissionne, la Recruteuse échange deux personnages (cartes cachées) autour de la table. Elle regarde ces cartes secrètement.

Rang 4 : Commercial

Quand il démissionne, le Commercial conclut une alliance entre le joueur actif et un autre joueur autour de la table.

Ces deux joueurs peuvent gagner ensemble si ils survivent jusqu'à la fin.

Rentrer dans une nouvelle alliance commerciale casse les précédentes ui impliquaient l'un des

deux joueurs concernés.

Ainsi, aucune alliance commerciale ne peut impliquer trois joueurs, et aucun joueur ne peut être dans plus d'une alliance commerciale.

Le commercial doit être posé sur sa propre pile de défausse. **L'effet s'applique tant qu'il reste dans la défausse.**

L'alliance ne tient plus si l'un des deux joueurs meurt.

Rang 5 : Comptable

Quand il démissionne, le Comptable désigne un joueur autour de la table (possiblement le joueur actif lui-même). Celui-ci **obtient le droit de mentir face aux questions de Stagiaires** directes ou indirectes. Il pourra répondre Oui ou Non et appliquer les effets de cette réponse.

Le comptable doit être posé sur sa propre pile de défausse. **L'effet s'applique tant qu'il reste dans la défausse.**

Rang 6 : Dirigeant

Quand il démissionne **ou quand il meurt**, le Dirigeant accorde une promotion immédiate à l'un des joueurs autour de la table, (possiblement lui-même).

Le joueur qui est promu **cherche un poste de plus haut rang dans la pioche**. Il regarde toutes les cartes du haut de la pile jusqu'à la première carte de plus haut rang que son personnage actuel. Puis il remet les cartes dans le même ordre dans la pioche, sans les révéler.

Si il a trouvé une meilleure carte, il la prend et défausse son ancien personnage **sans appliquer d'effet**.

Si il ne trouve pas de telle carte dans la pioche, **son personnage meurt**. La promotion peut donc être utilisée pour tuer.

Rang 7 : Investisseur

Quand il démissionne, l'investisseur **peut** prendre en main une carte de la défausse de n'importe quel joueur. Il défausse son ancien personnage **sans appliquer d'effet**.

Quand il meurt, l'Investisseur **ne provoque pas la défaite de son joueur**. Le joueur ayant possédé l'investisseur prend une carte dans sa propre défausse : il ne la révèle pas aux autres joueurs, sa défausse étant recouverte par l'Investisseur.

Si un Commercial ou un Comptable est réembauché (repris d'une défausse) **suite à une action de l'Investisseur**, son effet s'arrête.

Rang 8 : Macron

Si Macron vient à être mis dans la défausse, il meurt immédiatement et son propriétaire perd la manche. Ce personnage ne peut pas être choisi par le joueur actif.

Rang 9 : Brigitte

Si Brigitte vient à être mise dans la défausse, elle meurt immédiatement et son propriétaire perd la manche.

Si **Macron meurt**, le joueur possédant Brigitte doit se déclarer et **Brigitte meurt aussitôt**.

Victoire conjointe de Brigitte et Macron

Si deux joueurs **alliés** finissent avec **Brigitte et Macron**, ils gagnent 2 points chacun au lieu d'un seul.

STAGIAIRE Rang 0 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Pose une question à un autre joueur de type "Es-tu tel rôle ?"</div>	STAGIAIRE Rang 0 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Pose une question à un autre joueur de type "Es-tu tel rôle ?"</div>	STAGIAIRE Rang 0 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Pose une question à un autre joueur de type "Es-tu tel rôle ?"</div>
PROGRAMMEUR Rang 1 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Demande a un joueur de ton choix de poser une question de Stagiaire a un autre joueur de ton choix.</div>	PROGRAMMEUR Rang 1 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Demande a un joueur de ton choix de poser une question de Stagiaire a un autre joueur de ton choix.</div>	PROGRAMMEUR Rang 1 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Demande a un joueur de ton choix de poser une question de Stagiaire a un autre joueur de ton choix.</div>
CHEF TECHNIQUE Rang 2 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Regarde la carte cachée de chaque joueur autour de la table.</div>	CHEF TECHNIQUE Rang 2 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Regarde la carte cachée de chaque joueur autour de la table.</div>	RECRUTEUSE Rang 3 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Choisit deux joueurs et échange leurs cartes.</div>
RECRUTEUSE Rang 3 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Choisit deux joueurs et échange leurs cartes.</div>	COMMERCIAL Rang 4 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Conclut une alliance avec un autre joueur de la table.</div>	COMMERCIAL Rang 4 <div>// TODO mettre une image ASAP</div> <div>Conclut une alliance avec un autre joueur de la table.</div>

<p>COMMERCIAL Rang 4</p> <p>// TODO mettre une image ASAP</p> <p>Conclut une alliance avec un autre joueur de la table.</p>	<p>COMPTABLE Rang 5</p> <p>// TODO mettre une image ASAP</p> <p>Donne le droit de mentir face aux questions.</p>	<p>COMPTABLE Rang 5</p> <p>// TODO mettre une image ASAP</p> <p>Donne le droit de mentir face aux questions.</p>
<p>DIRIGEANT Rang 6</p> <p>// TODO mettre une image ASAP</p> <p>Accorde une promotion à un joueur, même vous.</p>	<p>DIRIGEANT Rang 6</p> <p>// TODO mettre une image ASAP</p> <p>Accorde une promotion à un joueur, même vous.</p>	<p>INVESTISSEUR Rang 7</p> <p>// TODO mettre une image ASAP</p> <p>(Optionnel) Choisit un personnage dans n'importe quelle défausse. L'autre personnage est défaussé sans appliquer d'effet.</p>
<p>MACRON Rang 8</p> <p>// TODO mettre une image ASAP</p> <p>Ne peut pas être défaussé, sinon il meurt.</p>	<p>BRIGITTE Rang 9</p> <p>// TODO mettre une image ASAP</p> <p>Ne peut pas être défaussée, sinon elle meurt. Si Macron meurt, Brigitte se déclare et meurt.</p>	<p>ZEMMOUR Rang -1</p> <p>// TODO mettre une image ASAP</p> <p>Une carte pour rien.</p>