START-UP NATION

LE JEU DE SOCIETE INDISPENSABLE Livret de Règles

But du jeu

Finir le jeu avec la carte ayant le rang le plus élevé, seul ou en équipe de 2.

Mise en place

Mélangez les cartes, distribuez une carte face cachée à chaque joueur.

Disposez le reste des cartes en une pioche.

Réservez un espace libre: il s'agit de la défausse, où s'empilent les cartes qui sont défaussées.

Pour 4 joueurs

A 4 joueurs, le jeu doit comporter :

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

Pour 5 joueurs

A 5 joueurs, le jeu doit comporter :

- 7 Stagiaires (rang 0)
- 2 Chefs techniques (rang 2)
- 2 Recruteuse (rang 3)
- 3 Commerciaux (rang 4)

- 2 Dirigeants (rang 6)
- 2 Investisseur (rang 7)
- 1 Emmanuel (rang 8)
- 1 Brigitte (rang 9)

Déroulement d'un tour

C'est très simple:

- Pioche: Piochez une carte dans la pioche. Vous avez donc deux cartes en mains.
- Puis:

SOIT

Choisissez une de vos deux cartes cachées défaussez-là. **Appliquez l'effet de cette carte.** Puis c'est au tour du joueur suivant.

SOIT

Donnez une de vos deux cartes au joueur à votre gauche. Celui-ci passera sa phase de pioche. **On passe directement à son tour.**

Une carte qui vient d'être passée à gauche ne peut pas être à nouveau passée à gauche.

Fin de la manche

La manche prend fin immédiatement:

• Quand la pioche est épuisée

OU ALORS

• Quand un seul joueur est en jeu.

OU ALORS

• Quand seul deux joueurs *alliés* sont en jeu.

Décompte des points d'une manche

- Le joueur encore en jeu possèdant le personnage de plus haut rang, gagne un point.
- Si ce joueur est dans une alliance et son allié est toujours en jeu:
 - Le joueur allié gagne un point.
 - Si ces deux joueurs alliés ont terminé la manche avec les cartes Emmanuel et Brigitte:
 - Ils gagnent un point supplémentaire chacun. C'est la "Victoire de l'Amour".

Le premier joueur à atteindre **3 points ou plus en étant devant tout le monde** gagne la maîtrise de la Startup Nation.

Dans tous les autre cas, on recommence une manche.

Fonctionnement des alliances

Le Commercial peut former des alliances autour de la table entre deux joueurs.

- L'alliance doit être **approuvée** par les deux joueurs au moment où le Commercial est jouée. Elle est ensuite persistante.
- Les joueurs alliés gagnent ensemble la manche si ils sont les seuls encore en jeu.
- Les joueurs alliés gagnent ensemble la manche, si à la fin de la pioche ils possèdent le personnage de plus haut rang de la table.
- On ne peut pas poser une question de Stagiaire à son allié, ni destituer son allié.
- Aucune alliance commerciale ne peut impliquer trois joueurs. Aucun joueur ne peut être dans deux alliances différentes. Une nouvelle alliance casse les précédentes: c'est d'ailleurs la seule façon de casser une alliance.

Important: l'alliance est persistante, elle survit à la fin de la manche.

Seul un nouveau Commercial proposant une nouvelle alliance peut mettre fin à une alliance.

Si un joueur allié est éliminé, il reste néanmoins dans l'alliance. Même si il ne gagnera pas de point à la fin de cette partie.

Les cartes

Rang 0 : Stagiaire

Quand un joueur joue le Stagiaire, il **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 il **réussit** à trouver qui est le personnage adverse, l'autre joueur **perd la manche: il ne jouera plus pendant celle-ci.**

Rang 2: Chef Technique

Quand un joueur joue le Chef Technique, il regarde la carte cachée d'un joueur autour de la table.

Rang 3: Recruteuse

Quand un joueur joue la Recruteuse, il échange sa propre carte cachée avec celle d'un autre joueur autour de la table.

Rang 4: Commercial

Quand un joueur joue le Commercial, il **propose une alliance** entre lui et un joueur choisi autour de la table.

L'autre joueur peut alors accepter ou refuser cette alliance.

Voir la page "Fonctionnement des alliances".

Rang 6: Dirigeant

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

Le joueur promu:

- Défausse sa carte cachée sans appliquer l'effet.
- Il regarde toutes les cartes du haut de la pile jusqu'à la première carte **de plus haut rang** que son personnage actuel.
 - Si il trouve une meilleure carte, il la prend sans la révéler. Il laisse les autres cartes de la pioche dans le même ordre, sans les réveler.
 - Sinon, le joueur promu perd la manche.

Brigitte étant le personnage de plus haut rang, elle ne peut être promue: le joueur perd la manche. **Attention!** Emmanuel peut être promu en Brigitte sans que le joueur promu perde la manche.

Rang 7: Investisseur

Quand un joueur joue l'Investisseur, il accorde une **destitution** immédiate à l'un des joueurs autour de la table (possiblement lui-même).

Le joueur destitué:

- Défausse sa carte cachée sans appliquer l'effet.
- Il regarde toutes les cartes du haut de la pile jusqu'à la première carte **de moins haut rang** que son personnage actuel.
 - Si il trouve une pire carte, il la prend sans la révéler. Il laisse les autres cartes de la pioche dans le même ordre, sans les réveler.
 - Sinon, le joueur destitué perd la manche.

Le **Stagiaire** étant le personnage de moins haut rang, il ne peut être destitué correctement : le joueur perd la manche immédiatement.

Rang 8: Emmanuel

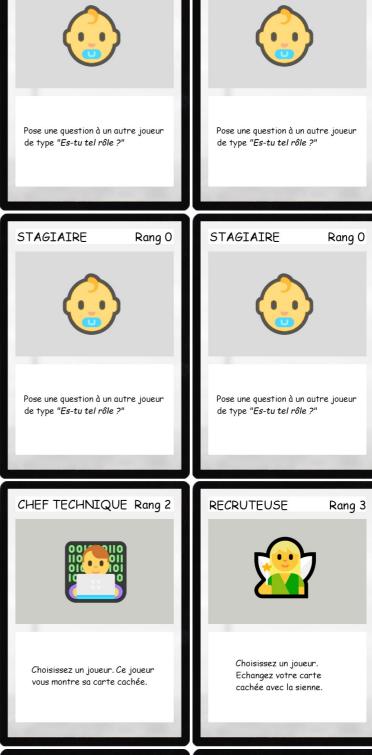
Si Emmanuel vient à être mis dans la **défausse**, son propriétaire **perd immédiatement la manche**. Ce personnage ne peut pas choisi par le joueur actif.

Rang 9: Brigitte

Comme Emmanuel, si Brigitte vient à être mise dans la **défausse**, son propriétaire **perd immédiatement la manche.**

De plus, si Emmanuel est défaussé, le joueur possédant Brigitte se déclare et perd immédiatement la manche lui aussi.





STAGIAIRE

Rang 0

Rang 0

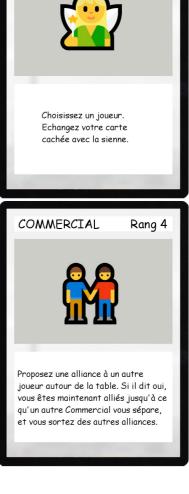


CHEF TECHNIQUE Rang 2

Choisissez un joueur. Ce joueur

vous montre sa carte cachée.









Rang 0

Rang 7