

# 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 possédant **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 autres 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 révéler.
  - 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 révéler.
  - 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



Pose une question à un autre joueur de type "Es-tu tel rôle ?"

STAGIAIRE Rang 0



Pose une question à un autre joueur de type "Es-tu tel rôle ?"

STAGIAIRE Rang 0



Pose une question à un autre joueur de type "Es-tu tel rôle ?"

STAGIAIRE Rang 0



Pose une question à un autre joueur de type "Es-tu tel rôle ?"

STAGIAIRE Rang 0



Pose une question à un autre joueur de type "Es-tu tel rôle ?"

STAGIAIRE Rang 0



Pose une question à un autre joueur de type "Es-tu tel rôle ?"

CHEF TECHNIQUE Rang 2



Choisissez un joueur. Ce joueur vous montre sa carte cachée.

CHEF TECHNIQUE Rang 2



Choisissez un joueur. Ce joueur vous montre sa carte cachée.

RECRUTEUSE Rang 3



Choisissez un joueur. Echangez votre carte cachée avec la sienne.

RECRUTEUSE Rang 3



Choisissez un joueur. Echangez votre carte cachée avec la sienne.

COMMERCIAL Rang 4



Proposez une alliance à un autre joueur autour de la table. Si il dit oui, vous êtes maintenant alliés jusqu'à ce qu'un autre Commercial vous sépare, et vous sortez des autres alliances.

COMMERCIAL Rang 4



Proposez une alliance à un autre joueur autour de la table. Si il dit oui, vous êtes maintenant alliés jusqu'à ce qu'un autre Commercial vous sépare, et vous sortez des autres alliances.

COMMERCIAL

Rang 4



Proposez une alliance à un autre joueur autour de la table. Si il dit oui, vous êtes maintenant alliés jusqu'à ce qu'un autre Commercial vous sépare, et vous sortez des autres alliances.

Rang

STAGIAIRE

Rang 0



Pose une question à un autre joueur de type "Es-tu tel rôle ?"

DIRIGEANT

Rang 6



Accorde une promotion à un joueur, même vous.

DIRIGEANT

Rang 6



Accorde une promotion à un joueur, même vous.

INVESTISSEUR

Rang 7



Accorde une destitution à un joueur, même vous.

EMMANUEL

Rang 8



Si vous défaussez Emmanuel en dehors d'une promotion/ destitution, sortez de la manche.

BRIGITTE

Rang 9



Si vous défaussez Brigitte en dehors d'une destitution, sortez de la manche.  
Si Emmanuel est défaussé, déclarez-vous et sortez de la manche.

INVESTISSEUR

Rang 7



Accorde une destitution à un joueur, même vous.