

START-UP NATION

LE JEU DE SOCIETE INDISPENSABLE

Livret de Règles

But du jeu

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

Contenu du jeu pour 4 joueurs:

- 5 Stagiaires (rang 0)
- 2 Chef technique (rang 1)
- 2 Recruteuses (rang 2)
- 2 Commerciaux (rang 3)
- 1 Dirigeant (rang 4)
- 1 Investisseur (rang 5)
- 1 Emmanuel (rang 6)
- 1 Brigitte (rang 7)
- 2 jetons d'alliance bleu et 2 jetons d'alliance rouge
- 1 point BPI

Contenu du jeu pour 5 joueurs:

- 6 Stagiaires (rang 0)
- 2 Chefs techniques (rang 1)
- 2 Recruteuse (rang 2)
- 3 Commerciaux (rang 3)
- 2 Dirigeants (rang 4)
- 2 Investisseur (rang 5)
- 1 Emmanuel (rang 6)
- 1 Brigitte (rang 7)
- 2 jetons d'alliance bleu, 2 jetons d'alliance rouge, et un jeton d'alliance noir
- 2 points BPI

Mise en place

1. Mélangez les jetons Alliance, distribuez les face visible à chaque joueur.
2. Disposez les points BPI en dehors du plateau.
3. Mélangez les cartes, distribuez une carte face cachée à chaque joueur.
4. Disposez le reste des cartes en une pioche et placez-là au centre de la table.
5. Réservez un espace libre près de la pioche: il s'agit de la **défausse**, où s'empilent les cartes qui sont jouées.

Qui joue en premier ?

Lors de la première manche, le joueur qui joue en premier est le dernier joueur a voir travaillé pour une "start-up".

Ensuite, le premier joueur de chaque manche est le joueur qui vient de gagner.

En cas de victoire d'équipe, le premier joueur est le joueur qui vient de gagner, et qui a joué en dernier.

Déroulement d'un tour

C'est très simple :

1. **Pioche:** Piochez une carte dans la pioche. Vous avez donc deux cartes en mains.
2. Puis ensuite:

SOIT

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

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 *avec un jeton d'alliance* sont en jeu.

Comment compter les points à la fin d'une manche

On ajoute les **points BPI** au **Rang** de chaque joueur.

Deux joueurs vivants avec un jeton d'alliance de même couleur sont considérés comme **alliés** : ils **ajoutent leur Rang** et gagnent (ou perdent) ensemble.

On compare les Rang des joueurs et alliances de deux joueurs encore en jeu. Le plus haut Rang gagne.

- Victoire d'un joueur seul => 2 points
- Victoire d'une équipe de deux alliés vivants => 1 point chacun
- Victoire d'un joueur dont l'allié est mort => 2 points pour le survivant

Le premier joueur à atteindre **4 points ou plus en étant devant tout le monde** gagne la maîtrise de la Startup Nation.

Sinon, on recommence une manche.

Important: les jetons d'alliance sont persistants, ils restent en place à la fin de la manche.

Important: un des jetons d'alliance est noir : le joueur qui le détient n'a pas d'allié.

Joueurs éliminés pendant la manche

Un joueur peut voir son personnage mourir / être éliminé au cours de la manche, auquel cas:

- il ne joue plus son tour
- il ne peut pas être ciblé par les effets des cartes
- on ne peut pas toucher son jeton d'Alliance

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> ?

Si il **réussit** à trouver qui est le personnage adverse, **l'effet dépend du type de stagiaire**: se référer à la carte.

Si il ne trouve pas, la victime de la question doit révéler si son rang est supérieur ou inférieur à l'estimation du stagiaire.

Rang 1 : Chef Technique

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

Rang 2 : Recruteuse

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

Rang 3 : Commercial

Quand un joueur joue le Commercial, il **peut choisir d'inverser deux jetons alliance** disposés devant les joueurs.

Rang 4 : Dirigeant

Quand un joueur joue le Dirigeant, il accorde une **promotion** 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 5 : Investisseur

Quand un joueur joue l'Investisseur, il prend un **jeton BPI** non distribué et le donne à un joueur (ce joueur peut-être lui).

Chaque jeton BPI rapporte 1 point lors du décompte final.

Rang 6 : Emmanuel

Emmanuel peut mentir aux questions des stagiaires. Quand il est joué, il n'a pas de pouvoir particulier.

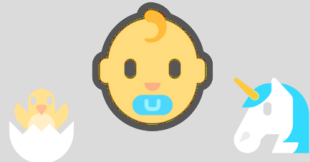
Rang 7 : Brigitte

Brigitte ne peut pas être jouée volontairement.

Si elle est promue ou défaussée, son propriétaire **perd immédiatement la manche.**

STAGIAIRE
MIRACULEUX

Rang 0



Le Stagiaire Miraculeux ne pose pas de questions.
Si vous terminez la manche avec le Stagiaire Miraculeux, il vous rapporte un Rang **négatif** de -4

STAGIAIRE
ELEMENTAIRE DE FEU

Rang 0



Posez une question à un autre joueur de type : "Es-tu tel rôle ?"
La victime doit révéler si elle est **au dessus** ou **en dessous** de ce Rang.
Si vous trouvez **exactement**, la victime est éliminée de la manche.

STAGIAIRE
MAGIE DU PISTON

Rang 0



Posez une question à un autre joueur de type : "Es-tu tel rôle ?"
La victime doit révéler si elle est **au dessus** ou **en dessous** de ce Rang.
Si vous trouvez **exactement**, échangez votre carte cachée avec la victime.

STAGIAIRE
EN MAGIE LEGALE

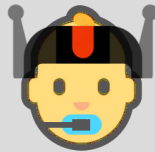
Rang 0



Posez une question à un autre joueur de type : "Es-tu tel rôle ?"
La victime doit révéler si elle est **au dessus** ou **en dessous** de ce Rang.
Si vous trouvez **exactement**, prenez les jetons BPI de la victime.

STAGIAIRE
TROP MALIN

Rang 0



Le joueur actif à votre gauche pose une question à un joueur de son choix, de type : "Es-tu tel rôle ?" (vous pouvez être questionné).
La victime doit révéler si elle est **au dessus** ou **en dessous** de ce Rang.
Si le joueur à votre gauche trouve **exactement**, la victime est éliminée de la manche.

STAGIAIRE
HYPER-PRODUCTIF

Rang 0



Posez une question à un autre joueur de type : "Es-tu tel rôle ?"
La victime doit révéler si elle est **au dessus** ou **en dessous** de ce Rang.
Si vous trouvez **exactement**, rejouez immédiatement un tour.

CHEF TECHNIQUE Rang 1



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

CHEF TECHNIQUE Rang 1



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

RECRUTEUSE Rang 2



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

RECRUTEUSE

Rang 2



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

COMMERCIAL

Rang 3



Vous pouvez échanger 2 jetons alliances autour de la table, appartenant à 2 joueurs encore dans la manche.

COMMERCIAL

Rang 3



Vous pouvez échanger 2 jetons alliances autour de la table, appartenant à 2 joueurs encore dans la manche.

COMMERCIAL

Rang 3



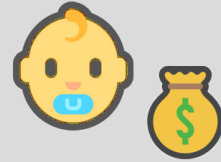
Vous pouvez échanger 2 jetons alliances autour de la table, appartenant à 2 joueurs encore dans la manche.

Rang

STAGIAIRE

EN MAGIE FISCALE

Rang 0



Le Stagiaire en Magie Fiscale ne pose pas de questions.

Si vous gagnez la manche avec le Stagiaire en Magie Fiscale, doublez les points gagnés pour vous et votre allié.

DIRIGEANT

Rang 4



Accorde une promotion à un joueur, même vous.

DIRIGEANT

Rang 4



Accorde une promotion à un joueur, même vous.

INVESTISSEUR

Rang 5



Le joueur de votre choix gagne un **jeton BPI**, qui rapporte **1 point** de Rang à la fin de la manche. Ce joueur peut-être vous.

EMMANUEL

Rang 6



Tant que vous avez Emmanuel en main, vous pouvez mentir aux questions des stagiaires.

BRIGITTE

Rang 7



Si vous défaussez Brigitte en dehors d'une destitution, sortez de la manche.

Vous ne pouvez pas jouer Brigitte normalement.

INVESTISSEUR

Rang 5



Le joueur de votre choix gagne un **jeton BPI**, qui rapporte **1 point** de Rang à la fin de la manche. Ce joueur peut-être vous.

**ALLIANCE
ROUGE****ALLIANCE
BLEUE****ALLIANCE
TOUT-SEUL****ALLIANCE
ROUGE****ALLIANCE
BLEUE****JETON BPI
1 point à la fin****JETON BPI
1 point à la fin**