

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

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

Mise en place

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

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.

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, comme si il venait de piocher cette carte.**

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

Comment compter les points à la fin d'une manche

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.

- 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 cour 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 accorde une **destitution** 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 6 : 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 7 : 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



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**,

STAGIAIRE

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**,

STAGIAIRE

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**,

STAGIAIRE

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**,

STAGIAIRE

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**,

STAGIAIRE

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**,

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 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**,

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



Accorde une destitution à un joueur, même vous.

EMMANUEL Rang 6



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

BRIGITTE Rang 7



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 5



Accorde une destitution à un joueur, même vous.

ALLIANCE
ROUGE

ALLIANCE
BLEUE

ALLIANCE
TOUT-SEUL

ALLIANCE
ROUGE

ALLIANCE
BLEUE