

GOVERNIC

Règles du jeu

Principes du jeu :

Vous êtes un acteur de la vie sociale de plus ou moins grande envergure (nanti, aisé ou démuné). Un tirage au sort détermine votre statut. Pour remporter la partie, le but est d'acquérir le plus de points Governic possible. Pour cela, vous avez 10 tours de jeu.

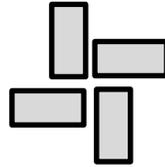
Pour acquérir des points Governic, vous allez accumuler des territoires sur l'une des 4 zones où vous souhaitez investir. Les dés (2 pour les nantis, 1 pour les autres joueurs) déterminent le nombre de territoires obtenus. Vous allez également accumuler des ressources : les médias, la réputation et les relations. L'accès à ses ressources est soit dû au hasard (cartes chances ou lancer de dés), soit stratégique (retour sur investissements), soit méritocratique (en présentant des projets politiques aux autres joueurs pour obtenir des cartes réputation).

Ces ressources vont vous permettre d'obtenir des atouts, c'est-à-dire des fonctions honorifiques (maire, président de région ou député) qui vont améliorer vos revenus et donc votre influence politique.

Mais tout n'est pas facile ! Vous devrez également payer le coût d'exploitation pour le tour suivant. De plus, des cartes événements auront un impact important sur le déroulement du jeu. En outre, le jeu est plus facile pour les notables que pour les autres joueurs. A vous de négocier et de penser stratégiquement pour gagner !

Préparation du jeu

Construction du plateau de jeu :



Placez le plateau de jeu au milieu, comme sur le dessin ci-dessus. Sur chaque case « événement », placez à l'envers une carte événement sans que personne ne puisse la voir.

Distribuez les rôles **au hasard** ainsi que le capital de chacun (représenté par des billets de points) :



Nanti – capital de départ :
30 000 points Governic



Aisé – capital de départ :
15 000 points Governic.
Prend le rôle de banquier s'il y a 4 joueurs.



Démuni – capital de départ :
5 000 points Governic

Celui qui obtient le plus haut score au dé commence ; la partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Acquisition de ressources et de territoires

Lancez le dé. Le notable lance toujours 2 dés ; pour les influents et

les citoyens, cette possibilité existe seulement s'ils possèdent le statut de député.

Le score obtenu détermine le nombre de cases territoire que vous allez pouvoir acheter. Il est possible d'acheter moins de cases que le score du ou des dés.



Vous êtes libre d'investir n'importe où dans les 4 zones disponibles. Marquez votre territoire en plaçant votre symbole sur les cases du jeu.

RESSOURCES :

Les **ressources** disponibles sont :



Les médias



La réputation



Les relations

Le prix des ressources dépend de la phase du jeu (voir table des ressources).

Il est possible d'acheter les médias et les relations avec de l'argent. La réputation s'acquiert uniquement avec le développement de projets.

ATOUTS :

Si vous réussissez à vous implanter sur plusieurs territoires adjacents (se touchant verticalement ou horizontalement) en utilisant les 3 ressources disponibles (médias, réputation, relations), vous pouvez améliorer votre territoire avec une carte « atout » afin d'augmenter vos revenus :

- Si vous avez 4 territoires adjacents et au moins 1 carte réputation, placez une cocarde (symbolisant une mairie) sur ces territoires : 

- Si vous avez 6 territoires adjacents et au moins 2 cartes réputations, placez une région sur ces territoires: 

- Si vous avez 8 territoires adjacents et au moins 3 cartes réputations, placez une assemblée nationale sur ces territoires : 

Vous pouvez soit améliorer votre territoire (en payant le coût additionnel pour une ressource plus chère) soit le déclasser (gratuitement).

Déroulement du jeu

- Au début de chaque tour, recevez des intérêts de la banque pour vos investissements des tours précédents (voir table).
- Durant son tour, le joueur lance le(s) dé(s) (2 pour les nantis, 1 pour les autres, sauf s'ils sont députés). Le score détermine le nombre de territoires que vous pouvez acquérir. Si vous faites 1, tirez 1 carte chance (ou 2 cartes chances en cas de double 1).
- A chaque tour de jeu, chaque joueur a la possibilité de tirer une carte projet. Le joueur a alors une minute pour rédiger un projet politique et le présenter aux autres joueurs pour les convaincre de la génialité du projet. Les autres joueurs doivent voter à main levée pour déterminer qui est en faveur du projet. Le gain du joueur dépend du nombre de personnes convaincues par le projet :
 - ✓ 1 vote en faveur du projet : gain de 1 carte « réputation »
 - ✓ 2 votes en faveur du projet : gain de 2 cartes « réputations »
 - ✓ 3 votes en faveur du projet : gain de 4 cartes « réputations »
- A la fin de votre tour, vous devez payer les coûts d'investissement pour le tour suivant. Ces coûts sont déterminés en lançant un dé.

- ✓ 1 = payer 1 000 € pour chaque case « médias »
- ✓ 2 = payer 2 000 € pour chaque case « médias »
- ✓ 3 = payer 2 000 € pour chaque case « réputation »
- ✓ 4 = payer 4 000 € pour chaque case « réputation »
- ✓ 5 = payer 3 000 € pour chaque case « relations »
- ✓ 6 = payer 6 000 € pour chaque case « relations »

Cartes événements

Après 5 tours de jeu, des événements ont lieu en retournant les cartes « événements » : les coûts et les retours sur investissements changent (voir table).

• Elections :



La tenue des élections augmentent la valeur de votre territoire. Les coûts et les investissements doublent pendant les 5 prochains tours.

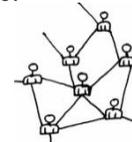
• Investisseur privé :



La présence d'un investisseur privé augmente la valeur de votre territoire. Enlevez toutes vos ressources puis vérifiez si vous avez des terrains adjacents et adaptez en conséquence vos améliorations. Vous recevrez un prix fixe élevé pour chaque case territoire. Cependant, le prix pour

acquérir de nouveaux territoires et également plus élevé.

• Associations :



Si vous êtes citoyen, vous formez une association avec d'autres citoyens. Ensemble vous accumulez des atouts pour vos territoires en commun, qu'ils soient adjacents ou non. Comptez vos combinaisons de ressources sur toute la zone et ajoutez les atouts en conséquence. Décidez comment vous allez distribuer les revenus. Les coûts et les revenus dans cette zone sont les mêmes qu'en situation normale.

• Mise sous tutelle :



La mise sous tutelle a lieu lorsqu'un territoire a été mal géré. Vous ne pouvez plus acquérir de territoire sur cette zone. Si vous possédez des relations, vous pouvez les conserver et continuer à obtenir des revenus. Si vous possédez des ressources médias et réputation, vous recevez un revenu fixe pour chaque territoire. Les atouts sont éliminés.

• Scandale :



Un scandale affecte les médias et la réputation. Tous vos atouts disparaissent et en acquérir devient

impossible. Toutes les ressources ont maintenant un coût similaire.

• Révolte :



Tous les territoires où a lieu la révolte sont éliminés. Enlevez toutes les cartes et ressources. La lutte pour le territoire recommence à zéro, avec un retour sur investissement et des revenus normaux.

Négociations

Tout au long de la partie, les joueurs peuvent se prêter de l'argent, négocier pour vendre leur tour à un autre joueur, et vendre ou donner gratuitement des territoires ou des ressources à un autre joueur. Les joueurs peuvent négocier continuellement sous forme de collaboration permanente ou temporaire. Si certains joueurs trichent et se font remarquer, les autres joueurs peuvent imposer collectivement une sanction (ou pas).

Fin de la partie

L'objectif du jeu est d'acquérir le plus d'influence politique. Le joueur ayant donc obtenu le plus de points Governic a donc gagné. Cela sera significativement plus difficile pour les citoyens et les personnes influentes que les notables.