

GOVERNIC

Règles du jeu

De 3 à 5 joueurs - Env. 1h

A partir de 13 ans

Présentation du jeu :

Vous êtes un acteur de la vie sociale de plus ou moins grande envergure (nanti, aisé ou démuni), et en tant que tel, votre but est d'accroître votre influence politique.

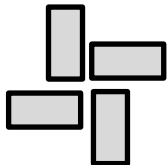
Grâce aux points Governic, vous pourrez accumuler des ressources et des atouts. Le hasard, votre stratégie et vos projets politiques seront vos armes !

Mais tout n'est pas facile : n'oubliez pas les impôts ! Sans parler des événements qui auront un impact considérable sur votre avenir ! Et comme vous le savez tous, la vie est plus facile pour les nantis que pour les autres citoyens.

Pour remporter la partie, le but est d'acquérir le plus de points Governic possible. Pour cela, vous avez 6 années (tours de jeu). A vous de négocier et de penser stratégiquement pour gagner !

Mise en place du jeu

Construction du plateau de jeu :



Placez le plateau de jeu au milieu, comme sur le dessin ci-avant. Sur chaque case « événement », placez une carte événement face cachée.

Distribuez les personnages **au hasard**.

Jeu	à 3 joueurs	à 4 joueurs	à 5 joueurs
Nanti	0	1	1
Aisé	1	1	1
Démuni	2	2	3

Le rôle du **banquier** est déterminé par vote entre les joueurs. Il distribue le capital de départ de chacun et gère l'argent de la banque tout au long de la partie.



Nanti – capital de départ :
30 000 points Governic



Aisé – capital de départ :
15 000 points Governic.



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 territoires, de ressources et d'atouts

TERRITOIRES :



Lancez le dé (2 dés pour les nantis et les députés, 1 dé pour les autres joueurs). Le score obtenu détermine le nombre de cases territoire que vous obtenez.

Vous êtes libre d'investir n'importe où dans les 4 zones disponibles. Délimitez votre circonscription en plaçant votre symbole sur les cases territoires du jeu :



RESSOURCES :

Les **ressources** disponibles sont :



Les médias



La réputation



Les relations

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

Les médias et les relations s'acquièrent avec des points Governic. La réputation s'acquiert uniquement avec le développement de projets.

Vous pouvez à tout moment supprimer gratuitement une ressource.

ATOUTS :

Votre charisme et votre sens des affaires vous rapportent des atouts qui augmenteront vos gains !



Devenez Maire ! Placez une cocarde sur au moins 4 territoires adjacents (se touchant verticalement ou horizontalement) disposant de 4 ressources, dont 3 différentes.



Devenez Président de Région ! Placez un blason sur au moins 6 territoires adjacents disposant de 2 cartes de chaque ressource.



Devenez Député ! Placez une Assemblée sur au moins 9 territoires adjacents disposant de 3 cartes de chaque ressource.

Il est possible de faire évoluer les atouts (ex. une mairie devient une région) si on possède les ressources et les territoires correspondants. Des cartes atouts peuvent être adjacentes.

Il est impossible de cumuler 2 mandats identiques sur la même zone (ex : 2 atouts de maires).



Déroulement du jeu

Durant le tour de chaque joueur :

1) Le joueur lance le(s) dé(s) (2 pour les nantis, 1 pour les autres, sauf s'ils sont députés). Le score obtenu détermine le nombre de territoires que vous pouvez acquérir. Si vous faites 1, vous tirez en plus 1 carte chance (ou 2 cartes chances en cas de double 1).

2) Le joueur tire une carte projet. Il a alors une minute pour rédiger un projet politique et le présenter aux autres joueurs pour les convaincre de son ingéniosité. Les autres joueurs doivent ensuite voter à main levée pour déterminer qui est en faveur du projet. Le gain du joueur dépend du nombre de personnes convaincues: **1 carte « réputation » par vote obtenu !**

3) Le joueur peut acheter des ressources et les placer (ou pas !) sur son symbole, sur le plateau de jeu.

4) Si le joueur obtient des atouts grâce à ses nouveaux territoires et/ou ressources, il les place sur le jeu.

A la fin de l'année (un tour de jeu complet) :

1) Les citoyens sont confrontés aux **aléas de la vie** et lancent 1 dé :

/	Effets
1	Si vous êtes démuni, vous pouvez déplacer 1 de vos cases territoire ou celle d'un autre joueur n'importe où sur la zone.
2	Si vous êtes démuni, vous pouvez voler 1 case territoire d'un autre joueur et y placer 1 ressource.
3	Si vous êtes aisé, vous pouvez déplacer 1 de vos cases territoire ou celle d'un autre joueur n'importe où sur la zone.
4	Si vous êtes aisé, vous pouvez voler 1 case territoire d'un autre joueur et y placer 1 ressource.
5	Si vous êtes nanti, vous pouvez déplacer 1 de vos cases territoire ou celle d'un autre joueur n'importe où sur la zone.
6	Si vous êtes nanti, vous pouvez voler 1 case territoire d'un autre joueur et y placer 1 ressource.

2) La banque verse **les gains** à chaque joueur, pour chacune de ses ressources placées sur le jeu, en fonction de sa valeur (voir table).

3) Chaque joueur paye **ses impôts**, en fonction de ses ressources placées sur le jeu. Les impôts sont déterminés en lançant un dé :

Score	Impôts
1	1000 points x case médias
2	2000 points x case médias
3	2000 points x case réputation
4	4000 points x case réputation
5	3000 points x case relations
6	6000 points x case relations

Cartes événements

A la moitié de la partie, des événements ont lieu en retournant les cartes « événements ».

• Elections nationales:



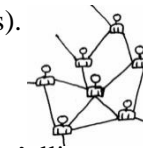
La tenue des élections nationales augmente la valeur de votre territoire. Les coûts et les gains doublent jusqu'à la fin de la partie (voir table).

• Investisseur privé :



La présence d'un investisseur privé augmente la valeur de votre territoire. Vous pouvez rassembler vos territoires et ajuster vos ressources comme il vous convient. Les coûts et gains sont maintenant plus élevés (voir table des ressources).

• Associations :



Les démunis doivent s'allier pour former une association. Ils rassemblent leurs territoires pour acquérir des atouts. Ils décident comment distribuer les gains entre eux. Les coûts et les gains dans cette zone sont les mêmes qu'en situation normale (voir table).

• Mise sous tutelle :



La mise sous tutelle a lieu lorsqu'un territoire a été mal géré. Les atouts sont éliminés. Vous ne pouvez plus

acquérir ni territoire ni atouts sur cette zone. Les coûts et gains changent (voir table).



• Scandale :

Un scandale affecte les médias et la réputation. Tous vos atouts disparaissent et en acquérir devient impossible. Les coûts et gains changent (voir table).



• Révolte :

Tous les territoires de la zone sont mis à sac ! Perdez toutes les cartes territoires et ressources sur cette zone. La compétition pour les territoires repart à zéro, avec des coûts et gains normaux.

Négociations

Tout au long de la partie, les joueurs peuvent se prêter de l'argent, négocier leur tour, et vendre ou donner des territoires ou des ressources. Les joueurs peuvent négocier 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

Le joueur ayant obtenu le plus de points Governic au bout des 6 années (6 tours de jeu) a gagné !