

Macht\$piele

But du jeu :

Le but du jeu est d'être le premier joueur à obtenir **au moins 4 points de victoire**. Il existe 6 façons différentes de gagner un point de victoire :

- avoir au moins 7 points d'influence,
- avoir au moins 18 points d'actions,
- avoir au moins 4 points de services généraux,
- avoir au moins 9 points de corruption,
- avoir au moins 1 consultant dans au moins 3 cases différentes de la piste de conseil,
- surclasser son ennemi juré.

Placement initial des cadres :

En commençant par le premier joueur et en suivant le sens horaire, chaque joueur positionne 1 de ses cadres. Puis, on recommence un tour de placement identique, mais en commençant par le joueur assis à droite du premier joueur, et en suivant cette fois-ci le sens antihoraire. Enfin, chaque joueur place 1 troisième cadre en commençant à nouveau par le premier joueur et dans le sens horaire. Les joueurs ont ainsi 3 cadres chacun sur le plateau à la fin du placement initial.

Placement possible :

- Chef de service : premier bureau de libre en partant du haut dans un service (+ 3 employés pris dans la réserve)
- Membre du conseil d'administration : dans la salle du conseil, premier siège de libre depuis la gauche. Si plus de place, chaque membre se déplace d'une case vers la gauche, le chef du conseil retourne dans la réserve du joueur.

Argent de départ : 800.000 Pinats

Tour de jeu :

Phase I : Comité de direction

1. **Remercier le PDG** : le PDG retourne dans la réserve
2. **Elire un nouveau PDG** : le joueur avec plus de cadres au conseil, déplacement à gauche
3. **Désigner les nouveaux directeurs** : le joueur avec le plus de chef de service nomme le directeur (un service général compte 2 chefs de service, un service compte 1 chef de service), le nouveau directeur est pris de la réserve du joueur.
 - a. Si changement de directeur : l'actuel directeur décide de mettre son pion comme **membre du conseil d'administration** ou de l'engager comme **consultant extérieur** (mettre le pion dans la colonne tout à droite - conseil - dans la case correspondante au service). Le nouveau directeur place un pion de sa réserve.

4. **Distribuer les cartes privilèges** : chaque direction prend sa carte privilège, côté fond blanc.
5. **Marquer des points d'influence** : 1 pt par membre au conseil d'administration, 2 pts PDG
6. **Ajuster la motivation** : placer le marqueur sur la case 6
7. **Classer les cartes d'événement** :

Le directeur de la communication utilise sa carte privilège : il prend les cartes événements, les mélanges et en prend 6 face cachée, les cartes événements réguliers sont posées devant lui. Il met dans l'ordre désiré les 8 événements. Seule règle à respecter :

- II) l'événement *Jour de prime* (Prämienzahlung) doit être joué avant l'événement *Comité de direction* (Vorstandssitzung)
- III) l'événement *Comité de direction* (Vorstandssitzung) ne peut pas être placé avant le 5^e événement

Le nombre de cartes d'événement placées avant l'événement *Comité de direction* détermine le nombre de tours que comptera la phase de services.

Phase II : Services

1. **Événement** : Retourner la carte événement et l'appliquer !
2. **Action** : une action par personne, le chef de direction de la communication commence, puis les autres joueurs dans le sens horaire. Actions possibles :

A) Recruter des employés : 2 employés, carte privilège : Ressource Humaine

B) Ouvrir de nouveaux services :

- ouvrir 1-2 bureau-x (2 employés par service) puis transformer un employé en cadre (en déplaçant les employés présents dans les autres bureaux)
- prendre 1 cadre et 1 employé dans la réserve et ouvrir 1 nouveau bureau, déplacer des employés vers ce nouveau service

C) Réorganiser des services :

- déplacer 1-2 services ou 1 service général dans des bureaux libres d'un autre service
- transformer 2 services en 1 service général (dans un ancien ou un nouveau bureau), licencier 2 employés

1 point sur la piste des services généraux pour l'ouverture d'un nouveau service général !

D) Démissionner d'un poste de directeur :

Faire démissionner 1 directeur pour le mettre au conseil d'administration (le directeur et tous les chefs de service, mais pas ceux du service général vont au conseil, tous les employés sont licenciés) ou en tant que consultant extérieur du service correspondant (tous les employés sont licenciés, les services fermés, les services généraux restent).

La carte privilège ne peut plus être utilisée !

E) Soudoyer d'autres joueurs :

Faire 1-2 offres pour acheter une carte privilège. Le joueur met les sous (min. 50.000) dans son enveloppe et le joueur marque 1 point de la piste corruption. Si le joueur adverse accepte, il donne la carte, prend les sous et marque 1 point sur la piste de corruption. Le fond doré de la carte peut alors être utilisé jusqu'à la fin des événements par le joueur qui vient de l'acquérir. Si la carte privilège est achetée face cachée, elle le reste.

Si le joueur adverse refuse, le joueur actif peut refaire une offre (le joueur ne marque pas de nouveau point sur la piste corruption). Le joueur qui a refusé perd un employé, retiré par le joueur actif.

F) Acheter des points de compétence :

- licencier 3 employés pour gagner un point sur la piste influence
- payer 1.500.000 Pinats et ouvrir un service général en prenant 2 cadres de la réserve (+1 sur la piste des services généraux)
- payer 2.000.000 Pinats pour mettre un consultant extérieur de sa réserve sur n'importe quelle case de la piste.
- acheter des actions et marquer le nombre de points correspondants sur la piste des actions. Carte privilège : comptabilité !

G) Utiliser une carte de privilège :

Cette action permet d'utiliser les cartes de privilège *Développement* ou *Litiges & Brevets*.

Attention !

Un service contient minimum 1 employé et maximum 6. S'il n'y a plus d'employé, le service ferme, le chef retourne dans la réserve du joueur. Un service général a 2 chefs de service et peut rester ouvert s'il n'y a plus d'employé (maximum 6 employés aussi).

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur atteint 4 points de victoire, on finit à la fin du tour des services. Si un joueur surclasse (=dépasse) son ennemi juré au moment d'obtenir ces 4 points, il dévoile la carte et le point reste jusqu'à la fin du jeu.

Cartes événements

<p style="text-align: center;">Jour de prime (Prämienzahlung)</p> <p>100 000 Pinats pour chaque certificats d'actions (Attention : pas pour chaque action !)</p> <p>100 000 Pinats pour chaque service contrôlé</p> <p>200 000 Pinats pour chaque service général contrôlé</p> <p>150 000 Pinats pour chaque membre du conseil d'administration</p> <p>300 000 Pinats pour le PDG</p> <p>Privilège : <i>Contrôle de gestion</i></p>	<p style="text-align: center;">Comité de direction (Vorstandssitzung)</p> <p>Le tour de jeu s'achève immédiatement, sans effectuer d'action ! Le jeu continue avec une phase de comité de direction (les cartes de privilège <i>PDG</i> et <i>Communication</i> peuvent toutefois être utilisées).</p>
<p style="text-align: center;">Motivation</p> <p>Monter ou descendre la motivation.</p>	<p style="text-align: center;">Carte crétin (Deppenkarte)</p> <p>Le chef de la communication paie 100.000 Pinats à tous les joueurs. S'il n'a pas assez d'argent, on prend les sous dans la banque.</p>
<p style="text-align: center;">Scandale au C.A. (Vorstandseklat)</p> <p>Le PDG tombé en disgrâce est débarqué prématurément. Il reçoit 200 000 Pinats en guise de compensation. La carte de privilège <i>PDG</i> est retournée face cachée.</p>	<p style="text-align: center;">Anniversaire (Geburtstag)</p> <p>Le Président d'Honneur fête son anniversaire. Le PDG et chaque directeur (sauf celui de la <i>communication</i>) participent au cadeau à hauteur de 100.000 Pinats.</p>
<p style="text-align: center;">Gala d'été (Sommerfest)</p> <p>Chaque membre du conseil d'administration débourse 100 000 Pinats (rendus à la réserve).</p>	<p style="text-align: center;">Sortie annuelle (Betriebsausflug)</p> <p>Rien ne se passe !</p>

Cartes privilège

Si une carte est face cachée, elle le reste jusqu'à la fin du tour. Elle est remise face visible au moment du comité de direction.

PDG (Boss)

Au début du comité de direction vous pouvez ouvrir 1 nouveau service, avec 1 employé. Prenez 1 cadre de votre réserve et 1 employé de la réserve générale, et placez-les tous 2 sur un bureau de service vide de la direction de votre choix.

PDG corrompu

Au début du comité de direction vous pouvez ouvrir 1 nouveau service général, sans employé. Prenez 2 cadres de votre réserve et placez-les sur un bureau de service vide de la direction de votre choix. Marquez également 1 point sur la piste des services généraux.

Comptabilité (Buchhaltung)

Si vous choisissez d'acheter des certificats d'actions en utilisant l'action "*F*) acheter des points de compétence", vous pouvez recevoir un certificat d'une valeur plus importante que celui pour lequel vous payez, selon le niveau de motivation actuel.

aucune action supplémentaire pour une motivation de 4 à 6

1 action supplémentaire pour une motivation de 2 ou 3

2 actions supplémentaires pour une motivation de 0 ou 1

Comptabilité corrompue

1 action supplémentaire pour une motivation de 4 à 6

2 actions supplémentaires pour une motivation de 2 ou 3

3 actions supplémentaires pour une motivation de 0 ou 1

Contrôle de gestion (Controlling)

Lors de l'événement *jour de prime*, vos services et services généraux peuvent vous rapporter plus d'argent, selon le niveau de motivation actuel.

pas d'argent supplémentaire pour une motivation de 5 ou 6

50 000 Pinats supplémentaires pour une motivation de 3 ou 4

100 000 Pinats supplémentaires pour une motivation de 0 à 2

Contrôle de gestion corrompu

100 000 Pinats supplémentaires pour une motivation de 3 à 6

150 000 Pinats supplémentaires pour une motivation de 2

200 000 Pinats supplémentaires pour une motivation de 0 à 1

Développement (Entwicklung)

Vous pouvez choisir l'action "*G*) utiliser une carte de privilège" pour débaucher 1 employé d'un autre joueur. Prenez 1 employé dans n'importe quel service ou service général d'un adversaire, et placez-le dans un de vos propres services ou services généraux. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre 1 employé de la réserve plutôt que celui d'un autre joueur. Si vous n'avez aucun service ni service général pour accueillir cet employé, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Développement corrompu

Idem avec 3 employés.

Communication
(Kommunikation)

À la fin du comité de direction, vous pouvez classer les 8 cartes d'événement pour le tour de jeu.

Communication corrompue

À la fin du comité de direction et après que le PDG ait utilisé son privilège, vous pouvez effectuer 1 action supplémentaire, comme si c'était votre tour.

Ressources humaines
(Personal)

Vous pouvez recevoir des employés supplémentaires de la réserve en effectuant les actions "*A) recruter des employés*" et "*B) ouvrir de nouveaux services*" (avec de nouveaux employés, selon le niveau de motivation actuel.

aucun nouvel employé pour une motivation de 4 à 6
1 nouvel employé pour une motivation de 2 ou 3
2 nouveaux employés pour une motivation de 0 ou 1

Ressources humaines corrompues

1 nouvel employé pour une motivation de 4 à 6
2 nouveaux employés pour une motivation de 2 ou 3
3 nouveaux employés pour une motivation de 0 ou 1

Litiges et Brevets
(Rechte und Patente)

Vous pouvez choisir l'action "*G) utiliser une carte de privilège*" pour licencier 1 de vos employés et gagner 1 point d'influence. Remettez dans la réserve 1 employé pris dans n'importe quel service ou service général vous appartenant.

Litiges et Brevets corrompus

Licencier 2 employés pour 2 points sur la piste d'influence.