

## Règle du jeu *pour 5 joueurs maximum + 1 maître du jeu.*

L'univers est socialement et environnementalement en danger et la Web Republic n'est pas épargnée. Menacée d'extinction imminente, elle doit plus que jamais souder les rangs du bataillon et engager ses Troopers pour construire la Web Republic de demain, et survivre de façon résiliente et agile.

### Contenu du jeu :

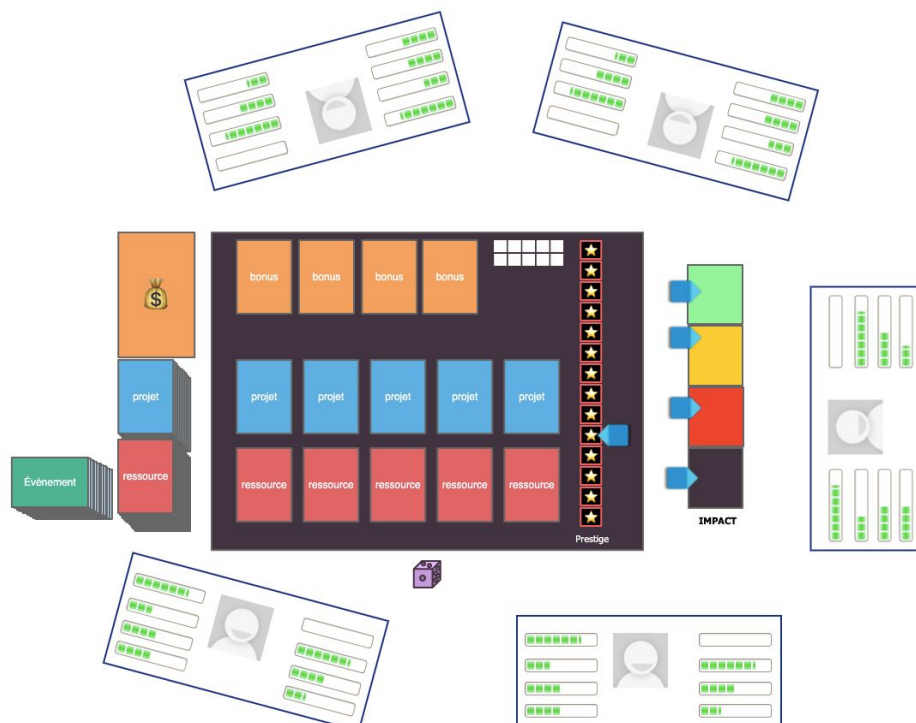
1 plateau de jeu ● Cartes Avatar vierges ● Cartes Ressource ● Cartes Projet ● Cartes Événement ● 2 dés ● 4 jauges d'impact positif (social, territoire, environnement, gouvernance) ● Troopers coin (valeur : 1, 5 et 10) ● 1 pion marqueur de tour de jeu ● 60 points de notoriété

### Mise en place du jeu :

Sur le plateau, disposer :

- le pion sur la case "1er tour de jeu"
- 5 cartes Projet et 5 cartes Ressource faces visibles, le reste en pile et face cachée sur le côté du plateau ;
- une pile de cartes Événement (face cachée) ;
- les Troopers coin dans le porte-monnaie (5 billets de 1Tc, 2 billets de 5Tc et 2 billets de 10 Tc).

Mettre la banque et le stock de points de notoriété à proximité du maître du jeu.  
Mettre toutes les jauges sur 5.



## But du jeu :

Maximisez l'impact positif de la Web Republic au sein de la société ! Définissez en équipe la stratégie à adopter en fonction des ressources disponibles et des opportunités qui se présentent à vous. Gardez un œil sur l'équilibre financier sans quoi la Web Republic et l'équipage ne pourra accomplir sa mission. Obtenez la notoriété que vous méritez grâce à votre expertise technique et vos valeurs.

## Déroulé du jeu :

1. Récapitulatif des frais liés à la fin de mois (pour permettre au besoin de faire la provision) :
  - les salaires (cf cartes personnages),
  - les taxes (Ursaff, TVA, etc. = 10Tc/mois)
  - les autres frais (prestataire de paies,, expert comptable, etc. = 5Tc/mois)
2. Chaque joueur est invité, en quelques minutes, à définir son avatar sur l'une des cartes vierges (nom, compétences et valeurs). Le nombre de points à répartir sur les compétences **Expertise technique / Communication / Créativité** et les valeurs **Fierté / Philanthropie / Audace / Partage** est joué au dé (un dé allant de 6 à 12). Chaque joueur tire le dé pour son propre avatar, une première fois pour les compétences et une seconde fois pour les valeurs.
3. Le joueur le plus jeune est celui qui commence.
4. Lors de son tour, le joueur lance d'abord le dé :
  - de 2 à 5 = rien ne se passe, il peut alors poursuivre son tour de jeu
  - 1 et 6 = il pioche une carte événement
5. Il peut ensuite choisir, en concertation avec ses coéquipiers, d'acquérir une carte **Ressource** en utilisant les ressources de l'équipe. Il récupère alors la carte qu'il peut utiliser immédiatement ou disposer à côté de lui pour un prochain tour de jeu.

Dans le cas d'un recrutement ou d'une formation, le joueur pioche 3 cartes Personnage secondaire ou Catalogue, il n'en conserve qu'une, donne les Troopers coin nécessaires pour payer l'action et défusse les deux autres cartes. Il retire également la carte recrutement ou formation des ressources présentes sur le plateau.

*Attention : lors des recrutements, si la Web Republic n'a pas encore acquis 30 points de notoriété, elle doit payer un cabinet de recrutement si elle souhaite recruter des profils seniors (ceux qui coûtent 5 Troopers coin). La facture s'élève à 5 Troopers coin.*

Ensuite, il peut positionner son avatar sur un **Projet**, marquant ainsi le fait qu'il souhaite travailler dessus et nécessite probablement l'apport de compétences manquantes. Il ne peut se positionner que sur un seul projet à la fois.

Pour se positionner sur un autre projet, il doit attendre le tour suivant et changer son avatar de carte projet ou attendre que le projet choisi soit remporté.

Si aucun projet ne correspond à ses compétences et/ou valeurs, il peut, à la place, décider de faire tourner les projets. Dans ce cas, l'un des projets disparaît du plateau et un nouveau projet est pioché dans la pile. Cette action compte pour un tour de jeu. Le joueur ne peut donc se positionner directement sur le projet, même s'il lui convient.

6. Si l'action réalisée a un impact (positif ou négatif), il faut déplacer le curseur de la jauge d'impact concernée.

Si l'action a un coût financier, il faut prélever l'argent dans le porte-monnaie pour le déposer à la banque ou, inversement, verser l'argent dans le porte-monnaie.

Si le Projet est une commission, lorsque toutes les ressources sont présentes pour valider la commission, les cartes qui apportent un bonus (diminution des charges par exemple) sur plusieurs tours peuvent être disposées face visible sur le plateau.

*La zone des bonus/power+ compte 8 emplacements. Une carte ressource occupe un emplacement, une carte commission deux emplacements.*

Si le Projet est remporté car toutes les ressources nécessaires sont présentes, la carte Projet est disposée sur le plateau et y reste pendant 2 tours, le temps que le client paye la totalité de la facture (50% au moment où le projet est remporté et 50% au tour suivant, la carte est ensuite défaussée). Durant ces deux tours, le projet client fait changer les impacts et la notoriété, comme défini sur la carte.

7. Le joueur de gauche peut ensuite poursuivre le tour de jeu.

8. À chaque fin de tour, c'est la **Fin du mois**. Il faut donc payer les salaires (cf cartes personnages), taxes (Ursaff, TVA, etc. = 10Tc/mois) et autres frais (prestataire de paies,, expert comptable, etc. = 5Tc/mois) puis déplacer le pion sur la case "tour de jeu" suivante.

De plus, chaque fin de mois, un prospect se retire de la pipe commercial, on retourne alors face visible un nouveau projet.

Fin de la partie :

💣 Si le porte-monnaie est vide et/ou toutes les jauges sont à 1, la Web Republic est en faillite et s'éteint en préambule de l'extinction de l'univers.

🔥 Si toutes les jauges atteignent l'impact positif maximum, la partie se termine et les membres de la Web Republic peuvent être fiers d'avoir pu éviter la menace d'extinction.

🕒 Si au bout de 10 tours de jeu, aucune des deux précédentes conditions n'a été atteinte, la partie s'arrête, on fait le point et on essaye de voir ce qui a freiné la résilience et quelle stratégie aurait été plus profitable.



*Players for Good*

## Annexe

*(détails explicatifs des différentes cartes du jeu)*