

Content

[Description 3](#_Toc385435230)

[Introduction 3](#_Toc385435231)

[Le Plateau de jeu 3](#_Toc385435232)

[Matériel **Erreur ! Signet non défini.**](#_Toc385435233)

[But du jeu 3](#_Toc385435234)

[1. Enchères 3](#_Toc385435235)

[2. Comptabilité 3](#_Toc385435236)

[3. Investissementment 3](#_Toc385435237)

Cartes de Développement durable [3](#_Toc385435238)

Cartes [Action 3](#_Toc385435239)

[4. Expansion 3](#_Toc385435240)

[Coopération 3](#_Toc385435241)

[Competition 3](#_Toc385435242)

[Mise en place pour la manche suivante 3](#_Toc385435243)

Evaluation de la campagne de communication participative [3](#_Toc385435244)

[Evaluation de la Développement durable 3](#_Toc385435245)

[Evaluation de la Compagnie 3](#_Toc385435246)

[Fin de la partie 3](#_Toc385435247)

[Annexe (Cartes Action) 3](#_Toc385435248)

# Description

* 3 à 5 joueurs
* Age : 12 ans et plus
* Durée : 90 minutes par joueur
* Sous Domaine : Jeu Sur l’Economie

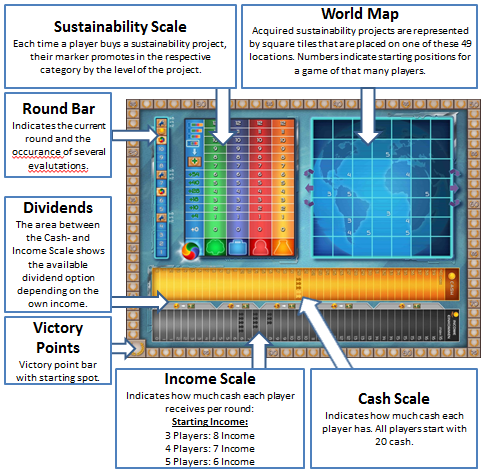
# Introduction

Dans le jeu GREEN DEAL vous êtes à la tête d’un grand groupe international en 2050 ! En tant que PDG c’est votre rôle de faire augmenter les profits, de planifier le budget et de payer des dividendes aux actionnaires.

Mais votre Enterprise ne doit pas seulement être rentable. A cause de la pénurie de ressource et des désordres sociaux, les gouvernements demandent de plus en plus de productions propres et de mise en conformité de votre entreprise avec les standards sociaux.

Les clients sont aussi devenus plus exigeants concernant les questions environnementales et sociales. C’est pourquoi vous vous engagez dans des campagnes de communication participative pour améliorer votre réputation. Faites-le bien et surtout parlez-en !

# Le Plateau de Jeu



**L’échelle de Développement durable**



**L’échelle de Développement durable** indique les progrès de tous les joueurs dans quatre catégories (de gauche à droite) Environnement, Emplois, Social et Recherche.

**Echelle de Revenus et de Liquidités**

La partie supérieure représente le maximum de l’échelle de revenus et de liquidités. Vous ne pouvez pas gagner plus de revenus ou de liquidités dans *Green Deal*.

# Contenu

* 1 grand plateau de jeu
* 1 échelle de revenus et de liquidités
* 60 tuiles de Développement durable (15 pour chacune des 4 catégories social, emplois, etc.)
* 60 Cartes de Développement durable (15 pour chacune des 4 catégories social, emplois etc.) (en anglais et en allemand)
* 30 cartes actions, 1 carte de campagne de communication participative (en anglais et en allemand)
* 9 cartes d’emprunt (en anglais et en allemand)
* 5 jetons pour l’ordre du tour de jeu
* 5 roues des enchères et 5 petites feuilles d’informations (1 par joueur)
* 35 jetons cylindriques en bois et de couleurs (5 couleurs, 1 par joueur)
* 5 jetons cylindriques en bois et de couleurs avec un point blanc (= jetons d’image, chaque joueur en a 1).
* 1 jeton de manche en bois
* 50 jetons colorés de projets (5 couleurs)
* 9 jetons de campagne de communication participative
* 5 feuilles de campagne de communication (une par joueur)
* 1 livret de règles (en anglais et en allemand)

# But du Jeu

Le joueur qui aura le plus de points de victoire après 10 manches et 3 évaluations finales remportera la partie. Les points de victoire sont affichés grâce aux jetons sur la piste de score le long du plateau de jeu. En cas d’égalité le joueur qui a le revenu le plus élevé l’emporte. Si les joueurs sont toujours à égalité, alors celui qui a le plus de liquidités l’emporte.

Il y a 6 manières de gagner des points de victoire

* Cartes de Développement durable (points de victoire sur les cartes)
* En payant des dividendes (maximum une fois par tour)
* Cartes Action (voir annexe)
* Evaluation de la Campagne de Communication
* Evaluation du Développement durable
* Evaluation de la Compagnie

|  |  |
| --- | --- |
| La partie dure 10 manches, et à chaque manche tous  les joueurs réalisent la phase d’enchères,  la phase de comptabilité etc.   1. Enchères 2. Comptabilité 3. Investissement 4. Développement | Lors de la partie, il y aura plusieurs évaluations des compagnies :    Après la 10ème manche il y a l’évaluation la compagnie.  Après la 6ème et la 10ème manche il y a l’évaluation de Développement durable.  - Après la 4ème, 7ème et 10ème manche il y a l’évaluation de la campagne de communication  Après les 3 évaluations de la 10ème manche, la partie est terminée. |

**Préparation**

Chaque joueur choisit une couleur et place ses jeton en bois de la manière suivante :

* A 3 joueurs : 8 revenus ; à 4 joueurs : 7 revenus ; à 5 joueurs : 6 revenus
* 20 cash (liquidités)
* 0 point de victoire (tout autour du plateau de jeu)
* Chaque joueur commence avec un jeton sur le niveau 0 de l’échelle de Développement durable.
* Les jetons avec un point blanc (un par joueur) sont places devant les joueurs.

Chaque manche commence avec une rangée de cartes disponibles. On forme une rangée de pioches (face visible) au dessus des cartes pour la manche en cours. Ces cartes révélées seront disponibles pour la manche suivante, pour que tout le monde puisse planifier avec un tour d’avance. Les cartes doivent être placées pour que tous les joueurs puissent les lire facilement.



Dans une partie à 3 ou 4 joueurs il y a une particularité : pour être sûr qu’un joueur n’ai pas de carte de Développement durable, les cartes de Développement durable sont défaussées dès que 3 joueurs (dans une partie à 4) ou 2 joueurs (dans un partie à 3) ont pris une carte de Développement durable.

1. Exemple : Dans une manche d’une partie à 3 joueurs : les deux premiers joueurs ont pris les deux cartes environnement et emplois. Alors les cartes Social et Recherche seront défaussées et on ne pourra plus prendre de carte de Développement durable.

2. Exemple : Dans une manche d’une partie à 4 joueurs : les trois premiers joueurs ont pris les cartes environnement, social et emplois. Alors on défausse la carte recherche pour que le quatrième joueur ne puisse plus prendre de carte de Développement durable.

Après chaque manche les cartes action et Développement durable qui n’ont pas été utilisées sont placées dans la défausse, et les premières cartes des piles pour la prochaine manche sont descendues pour être mises en place pour la prochaine manche.

Il y a aussi une pile de cartes d’emprunt (elles sont triées du plus petit emprunt au plus grand). De plus il y a aussi 1 carte pour la campagne de communication. Il y a 2 cartes action de la pioche disponible et 1 carte spéciale action (Remboursement de Taxes). Il y a enfin 4 piles de cartes de Développement durable qui sont triées par catégories (social, emplois,…)



A trois ou quatre joueurs la carte du monde est plus petite. Les côtés sombres indiquent les versions des cartes pour les parties à 3, 4 et 5 joueurs.

**Carte pour 5 joueurs Carte pour 4 joueurs Carte pour 3 joueurs**



**Phases des Tours de Jeu**

Chaque phase est réalisée par tous les joueurs avant de passer à la phase suivante. La phase 1 est réalisée par les joueurs simultanément. Les résultats de la phase 1 déterminent l’ordre du tour de jeu pour les phases 2 à 4.

1. Enchères
2. Comptabilité
3. Investissement
4. Développement

## 1. Enchères

|  |  |
| --- | --- |
| Tous les joueurs font simultanément et secrètement une enchère sur leur roue des enchères pour l’ordre du tour de jeu de cette manche. Tous les joueurs révèlent leur roue en même temps. Le joueur avec l’enchère la plus haute reçoit le jeton de premier joueur. Ensuite la seconde enchère la plus élevée rapporte le jeton de deuxième joueur à son propriétaire, etc. Chaque manche commence par de nouvelles enchères.  Remarquez que chaque joueur ne peut enchérir qu’en fonction du total de cash qu’il a actuellement (si un joueur fait accidentellement une enchère supérieure à ce qu’il possède, l’enchère est automatiquement réduite au niveau de cash disponible du joueur). Si deux joueurs ou plus font la même enchère (le même montant) celui qui a le moins de cash remporte l’enchère. Si le cash est aussi le même, le joueur qui a le moins de revenus remporte l’enchère. Si les revenus sont les mêmes, jetez une pièce en l’air pour déterminer qui remporte l’enchère. | **Exemple:** Dans ce cas le joueur fait une enchère de 10 cash (liquidités). |

## 2. Comptabilité

Chaque joueur paye son enchère en baissant leur jeton sur l’échelle des liquidités de la somme de l’enchère, même si un joueur choisit ou pas d’acheter une carte plus tard.

Ensuite ajoutez la valeur des revenus. Votre niveau de revenus en lui-même ne bouge pas pendant cette phase.

**Exemple:** si votre niveau de cash est 5 et vos revenus sont de 7, votre jeton est avancé de 7 sur l’échelle du cash (vous avez donc 12).

## 3. Investissement

Chaque joueur choisit une/des carte(s) parmi UNE SEULE des cinq options suivantes :

* 1 carte de Développement durable
* 1 carte action
* 1 prêt
* 1 carte action (normal ou une générique) ET 1 prêt OU
* Aucune

Un joueur peut ou ne peut pas réaliser chacune des cinq étapes suivantes (en plus ou sans les cinq options ci-dessus) :

* Acheter un jeton de Relations Publiques (max 1 fois par manche)
* Payer des dividendes aux actionnaires (max 1 fois par manche)
* Jouer des cartes action (que le joueur possédait déjà ou qu’il a juste achetées pendant cette phase)



Cela n’a pas d’importance si un joueur achète une carte de Développement durable, une carte action ou s’il prend un prêt etc., un joueur peut TOUJOURS acheter un jeton de relations publiques et il peut TOUJOURS payer des dividendes à ses actionnaires. Les deux peuvent être faits sans tenir compte de savoir si d’autres utilisateurs ont fait de même. Si un joueur possède une carte action (achetée pendant cette manche ou dans une des manches précédentes), le joueur peut utiliser la carte action pendant cette phase si ce n’est pas mentionné explicitement que la carte doit être utilisée différemment ou pendant une autre phase.

Les joueurs sont libres de choisir l’ordre dans lequel ils veulent réaliser leurs choix préférés pendant cette phase.

**Exemple** : *un joueur peut d’abord acheter un jeton de relations publiques, ensuite une carte action, ensuite il peut payer des dividendes et enfin jouer une carte action qu’il a acheté précédemment, ou bien il peut faire ceci dans un ordre complètement différent.*

Lorsqu’un joueur achète une carte de Développement durable ou une carte action, elle n’est pas immédiatement remplacée par une nouvelle. En d’autres mots, lorsque le premier joueur achète une carte emplois, personne d’autre ne peut plus acheter de cartes emplois pendant cette manche, car une seule carte emploi est disponible dans chaque manche. Remarquez que les prêts peuvent être pris par plusieurs joueurs pendant une manche.



### Cartes de Développement durable

IL y a 5 informations importantes sur chaque carte de Développement durable :

* Catégorie de Développement durable (Sustainability Category )
* Cash à payer (Cash to be paid)
* Points de Victoire (Victory points)  
  Les points de victoire que vous recevez pour cette carte.
* Revenus (Income)  
  Changement sur l’échelle des revenus.
* Taille du projet (Project size) entre 1 (bon marché) et 5 (cher).

Ajustez le cash, les revenus, et les points de victoire et l’échelle de Développement durable selon chaque carte achetée.

**Exemple:** Si vos revenus sont de 5 et que vous achetez une carte de Développement durable qui augmente vos revenus de 2, déplacez alors le jeton de 2 cases et terminez avec des revenus de 6.

De plus, si vos revenus devaient passer en dessous de zéro à cause d’une carte, vous ne pourriez pas acheter cette carte.

|  |  |
| --- | --- |
| **Exemple:**  *Si vous avez acheté une tuile de recherche de taille 5, vous avancez de 5 cases sur l’échelle de Développement durable.*  *Sur cette échelle les efforts sont accumulés par catégorie. Cela montre, de manière basique, les investissements faits par le joueur dans le domaine de la recherche.* |  |

### Cartes Action

Les cartes action vous donnent 1. des capacités spéciales pendant la partie ou 2. un bonus immédiat ou une action ou 3. des points de victoire pour certaines conditions à la fin de la partie.



**Activation de la carte action**

Certaines cartes action ont un icône de carte en haut à droite. Dans ce cas, le propriétaire, de telles cartes action, les joue dans n’importe quel ordre pendant son tour, après que l’enchère ait été payée et que les revenus aient été ajoutés (pendant la phase d’investissement). S’il n’y a pas d’icône sur les cartes en main, alors l’effet de la carte est immédiatement actif. Si l’effet d’une carte action doit s’appliquer jusqu’à la fin de la partie, c’est alors indiqué par le symbole du huit couché (∞).

**Durée de l’effet d’une carte action**

L’icone du huit couché (∞) en haut à droite signifie qu’une fois que cet effet est déclenché, il sera appliqué jusqu’à la fin de la partie. S’il ce symbole n’est pas là, l’effet est appliqué une fois seulement (s’il n’est pas indiqué explicitement combien de fois il doit être appliqué).

Toutes les cartes action sont expliquées dans les annexes.

**Remboursement d’impôt**



Le remboursement d’impôt est une carte action spéciale qui est disponible pour tous les joueurs à chaque manche. Tous les joueurs peuvent l’utiliser pendant une manche, et ce sans tenir compte du nombre de joueur qui l’a déjà utilisée (la carte reste toujours à sa place) Si un joueur utilise cette carte, le joueur ne peut alors plus utiliser d’autres cartes action ni de cartes de Développement durable supplémentaires. Le joueur peut quand même combiner cette carte action générique avec un prêt.

Si un joueur utilise le remboursement d’impôt, le joueur peut SOIT prendre un jeton de relations publiques gratuitement (le plus grand disponible) OU bien il peut recevoir 4$ en Cash, mais il ne peut pas bénéficier des deux options.

**Relations publiques**

|  |
| --- |
| Toutes les cartes et les points de relations publiques doivent être montrés devant chaque joueur. On ne tient pas compte de quelles cartes les joueurs ont achetées, ils peuvent toujours acheter des points de relations publiques. La carte de relations publiques indique le coût des points de relations publiques. Chaque joueur ne peut acheter qu’1 point de relations publiques par manche (vous ne pouvez pas séparer 3 points de relations publiques en jeton de 1 et de 2). Donc si vous achetez 3 points de relations publiques, vous recevez un jeton de 3 points (comme pour le remboursement d’impôt, la carte de relations publiques n’est pas réservée pour un seul joueur). Vous ne pouvez acheter que des jetons qui sont disponibles. |

**Prêts**

Un prêt peut être pris par un joueur, seulement s’il n’a pas acheté une carte de Développement durable pendant la même manche. Il peut rembourser le prêt en une fois pendant la partie. Cela peut se faire pendant n’importe quel tour d’un joueur, mais pas plus tard que dans son dernier tour dans la 10ème manche. Le joueur reçoit une pénalité, seulement s’il n’est pas capable de rembourser complètement. Pour chaque unité de cash que le joueur ne peut pas rembourser, le joueur voit 2 points de victoire lui être retirés. S’il ne rembourse pas un prêt de 10, il se verra retirer 10 \* 2 = 20 points de victoire. S’il peut rembourser 7, il se verra retirer 3 \* 2 = 6 points de victoire.

Un joueur n’est pas autorisé à rembourser une partie de son prêt pendant un tour et le reste plus tard. Dès qu’un joueur rembourse le prêt, il se voit retirer des points que s’il ne rembourse pas totalement son prêt. Le prêt est ensuite défaussé. Si le joueur ne rembourse pas du tout son prêt, les points de victoire sont déduits à la fin de son tour dans la 10ème manche.

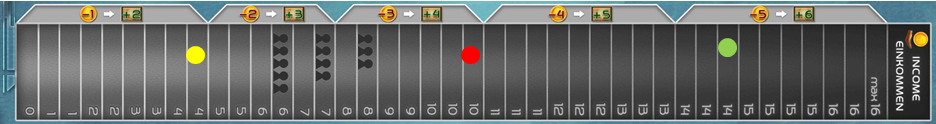
**Conseil :** Si vous ne réussissez pas à prendre une carte de Développement durable pendant les 6 premières manches et si vous n’avez déjà pas beaucoup de cash, la plupart du temps cela vaut le coup de prendre un prêt. Cependant vous ne devez pas l’oublier et vous devez essayer de planifier son remboursement dans les dernières manches de la partie.

**Dividendes**

En tant que PDG d’une grande entreprise, nous voulons aussi satisfaire nos actionnaires. Une fois par manche un joueur peut payer des dividendes. Selon la position du joueur sur l’échelle des revenus, un joueur peut donner du cash à ses actionnaires pour recevoir des points de victoire. Il ne peut payer qu’autant de dividendes indiqués sur le tableau des revenus à côté de sa position (pas plus, pas moins). Plus notre compagnie est bénéficiaire, plus les actionnaires attendront de dividendes ! Donc plus vous aurez des revenus élevés, plus de cash vous pourrez donner pour les dividendes. Pour les dividendes vous toujours payez en cash jamais en revenus !

**Exemple:**

*Ici Jaune pourrait payer 1 cash pour recevoir 2 points de victoire, rouge 3 cash pour 4 points de victoire et vert 5 cash pour 6 points de victoire.*



**Conseil :** Pour les dividendes, plus les revenus seront élevés, pire sera le ratio des coûts des points de victoire. Donc les dividendes sont particulièrement intéressants si vos revenus sont bas ou si vous avez de l’argent que vous pouvez raisonnablement investir ailleurs vers la fin de la partie.

## 4. Développement

|  |  |
| --- | --- |
| Il y a des tuiles carrées pour chacune des quatre catégories de Développement durable qui sont numérotées de 1 à 5.  Si vous achetez une carte de Développement durable, trouvez la tuile correspondante à sa catégorie et à sa taille. Placez-la sur la carte du monde, avec un de vos jetons rond à votre couleur dessus. |  |

|  |  |
| --- | --- |
| La première tuile que chaque joueur place, doit être mise sur une des positions de départ, selon le nombre de joueurs. | **Exemple:** *A quatre joueurs, chaque joueur commence par poser sa tuile sur une case marquée “4”.* |

Les joueurs ne peuvent pas empêcher un joueur de placer sa première tuile en bloquant une position de départ restante.

|  |  |
| --- | --- |
| Toutes les tuiles suivantes ont été placées à côté d’une de vos tuiles existantes, sur des cases vides du plateau (verticalement, horizontalement et diagonalement). Donc vos projets s’étendent géographiquement. Remarquez aussi que chaque point à 8 cases adjacentes possibles. Si vous avez une tuile au bord du plateau, vous pouvez placer une nouvelle tuile sur une des trois cases adjacentes sur l’autre côté du plateau. Si vous avez une tuile dans un coin, alors vous pouvez placer la nouvelle dans un des trois autres coins, comme indiqué par les symboles à droite (exemple hypothétique). |  |

Dans le cas très rare, ou un joueur ne peut pas placer une tuiles de manière adjacente à une de ses tuiles existantes, ce joueur peut alors poser sa tuile sur une des cases vide de la carte du monde.

Si vous placez une tuile horizontalement ou verticalement (pas en diagonale) adjacente à une tuile de la même couleur d’un autre joueur, vous devez soit coopérer, soit vous faire concurrence, comme expliqué ci-dessous. Remarquez que l’autre joueur ne peut pas mettre son veto à votre choix de coopérer ou de lui faire de la concurrence. Si vous la placez à côté de votre propre tuile de la même catégorie, vous coopérez avec vous-même mais vos revenus ne seront augmentés qu’une seule fois. (Voir l’exemple plus loin dans les règles).

### Coopération

La coopération et les synergies entre les projets ont pour effet de faire baisser les coûts et donc de faire augmenter les revenus (échelle de l’économie).

2 conditions doivent être remplies si vous voulez faire de la concurrence avec une tuile que vous venez de placer :

1. Votre tuile et l’autre tuile sont adjacentes verticalement ou horizontalement.
2. Les deux projets appartiennent à la même catégorie (emplois, social,…).

Les jetons de revenus des deux joueurs sont augmentés du même nombre de cases sur l’échelle, c’est à dire la moyenne de la taille des deux projets réunis (arrondis à l’inférieur si nécessaire). Il est aussi possible de coopérer avec soi-même, ou avec les autres, plusieurs fois avec le placement d’une tuile, si la nouvelle tuile remplit les conditions décrites ci-dessus.



**Exemple 1:** *3 à côté de 5 ferait une moyenne de 4 (donc chaque joueur augmenterait ses revenus de 4 cases sur l’échelle). Dans un autre exemple, 2 à côté de 3 ferait 2,5 de moyenne arrondi à l’inférieur ce qui ferait 2 (donc les revenus des deux joueurs seraient augmentés de 2 cases).*

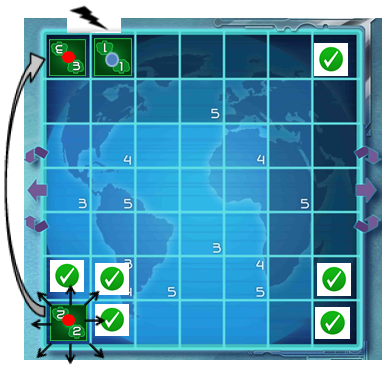
**Exemple 2:** *Ici le joueur rouge a placé la tuile environnement 3 dans l’autre coin adjacent. Comme les tuiles environnement 2 et 3 sont adjacentes verticalement, ce joueur peut coopérer avec lui-même et il reçoit en revenus la moyenne de ces deux chiffres (mais arrondis à l’inférieur), soit une augmentation de 2 cases sur l’échelle des revenus (il ne reçoit l’augmentation des revenus qu’une seule fois, c'est-à-dire quand il a placé la tuile). Il est aussi possible de coopérer plusieurs fois avec soi-même lorsque vous placez une tuile adjacente horizontalement ou verticalement à plusieurs de vos propres tuiles de la même catégorie.*

### Faire de la concurrence

Lors de la concurrence, le propriétaire le plus fort peut s’attaquer au joueur le plus faible.

3 conditions doivent être remplies si vous voulez faire de la concurrence avec une tuile que vous venez juste de placer :

1. Votre tuile et l’autre sont adjacentes verticalement ou horizontalement (**pas en diagonale** !)
2. Les deux projets appartiennent à la même catégorie (emplois, social,..)
3. Votre tuile est plus forte que l’autre.



Tout d’abord, déterminez la différence entre la force des deux projets. Les revenus du joueur qui a le projet le plus fort augmente ses revenus sur l’échelle des revenus, d’un nombre de cases égal à la différence des forces des projets. Celui qui a le projet le plus faible verra ses revenus baisser du même nombre.

**Exemple :**

*Rouge a 3 cartes environnement, Bleu a 1 carte environnement : 3 - 1 = 2*

*Rouge : + 2 sur les revenus*

*Bleu : - 2 sur les revenus*

*Rouge aurait aussi pu choisir de coopérer avec bleu. Dans ce cas les revenus de rouge augmenteraient de +2 tout comme ceux de bleu. Le joueur actif qui place une tuile sur le plateau peut décider s’il veut coopérer ou faire de la concurrence. Le joueur passif (bleu dans ce cas) doit accepter la coopération ou bien il doit accepter de rentrer en concurrence comme décidé par le joueur actif.*

*Pendant un tour rouge a coopéré avec lui-même (échelle de l’économie) et il a ainsi reçu +2 sur les revenus. Il a aussi fait de la concurrence à bleu et il a encore augmenté ses revenus de +2. Au total rouge a augmenté ses revenus de 4 cases et il a réduit ceux de bleu de 2 cases*

Comme indiqué ci-dessus, vous devez coopérer ou faire de la concurrence lorsque vous placez une tuile de la même catégorie, qui sera adjacente à une tuile existante horizontalement ou verticalement. La coopération et la concurrence sont seulement possibles dans la même catégorie et seulement entre tuiles adjacentes horizontalement ou verticalement (pas en diagonale !).

Si vous placez une tuile horizontalement ou verticalement adjacente à une de vos tuiles, de la même catégorie, alors vous coopérez automatiquement avec vous-même. Dans ce cas vous ne pouvez évidemment pas vous faire de la concurrence.

Il est aussi possible de faire de la concurrence plusieurs fois en plaçant une tuile verticalement ou horizontalement adjacente à plusieurs tuiles, et vous pouvez aussi coopérez avec une autre tuile adjacente, même si les deux tuiles adjacentes appartiennent au même adversaire. Théoriquement il est possible de coopérer/de faire de la concurrence jusqu’à 4 fois avec chaque tuiles, étant donné qu’une case de la carte du monde a 4 cases adjacentes (horizontalement et verticalement).

**Conseil :** Si c’est dur pour vous de décider entre coopération et concurrence, vous pouvez simplement comparer le gain de revenus supplémentaire relatif à chaque adversaire.

**Conseil :** En général les cartes de Développement durable réduisent rarement les revenus.Après avoir pris en compte les options sur la carte du monde, vous pouvez trouver des cartes beaucoup plus intéressantes.

## Mise en place pour la manche suivante

Si chaque joueur a fini son tour, toutes les cartes de Développement durable et les cartes action qui n’ont pas été achetées pendant cette manche, sont mises dans la pile de défausse et les cartes pour la manche suivante sont mises dans la rangée des cartes pour la manche en cours. Les cartes pour la manche suivante sont immédiatement visibles (parce que la valeur des cartes est imprimée recto/verso).



Evaluation des Relations Publiques

|  |  |
| --- | --- |
| Ces points de relations publiques permettent à celui qui les a de communiquer sur leurs efforts de Développement durable auprès du public dans le but d’obtenir une meilleur image. Ce que fait l’entreprise pour la Développement durable n’est pas seulement important, mais c’est aussi important de savoir comment les clients perçoivent l’entreprise.  Après la 4ème, 7ème et 10ème manche, l’évaluation des relations publiques commence : tous les joueurs, simultanément et secrètement (en cachant de la main), placent autant de jetons de campagne qu’ils veulent dans la même catégorie de Développement durable ou dans des catégories différentes. Chaque joueur peut économiser un jeton de relations publiques pour les futures évaluations des relations publiques en le plaçant sur le cercle “1x” au milieu de la feuille de campagne (les autres jetons devront être soumis après l’évaluation !). Dès que tout le monde est prêt, toutes les cartes de campagne sont révélées en même temps.  Maintenant, les quatre catégories de Développement durable ont été évaluées. Les jetons image respectifs (chaque joueur a un jeton image avec un point blanc) sont fixes par le nombre de jetons de relations publiques au dessus des jetons existants du joueur.  Votre image est toujours au moins aussi bonne, voire meilleure que votre position actuelle.  **Exemple:** *Si vous êtes dans la recherche au niveau 1 et que vous n’utilisez pas de points de campagne, alors le public percevra que vous êtes juste au niveau 1. En utilisant des jetons de relations publiques votre image sera améliorée.* |  |

Evaluez les quatre catégories de Développement durable l’une après l’autre :

**8 Points de victoire** pour le joueur qui a la meilleure image

**4** **Points de victoire** pour le joueur qui a la deuxième meilleure image

**2 Points de victoire** pour le joueur qui a la troisième meilleure image

Remarque : vous ne pouvez pas gagner de points dans une catégorie où votre image est au niveau 0 (mais vous pouvez améliorer votre image de niveau 0 grâce à des jetons de relations publiques). En cas d’égalité, divisez les points de manière égale entre les joueurs à égalité (arrondissez à l’inférieur si nécessaire)



**Exemple:** *Lors d’une égalité entre 2 joueurs pour la première place, les deux joueurs reçoivent 6 point (8+4 =12 divisé par 2), si 3 joueurs sont à égalité ils reçoivent 4 points de victoire (8+4+2=14 divisé par 3).*

Les campagnes de relations publiques ont un effet à court terme : les jetons de relations publiques utilisés sont enlevés et les jetons d’image sont remis devant les joueurs.

**Exemple : *Piste Environnement :***

*Comme vous pouvez le voir sur la feuille d’évaluation des relations publiques à droite, le joueur rouge place 3 points de relations publiques sur l’environnement, sur l’évaluation des relations publiques. Ces 3 points sont ajoutés aux points existants de l’environnement avec le jeton rouge (qui a un point blanc). Le joueur rouge a donc une meilleure image concernant l’environnement que le joueur bleu. Le joueur rouge reçoit donc 8 points de victoire et le joueur bleu 4 points de victoire. Le jeton de 2 points de relations publiques est conservé pour une future évaluation de relations publiques.*



# **Evaluation du Développement durable**



Cette évaluation est réalisée après les manches 6 et 10. Elle représente les rapports qui ont été écrits par les inspecteurs envoyés par le gouvernement, pour vérifier que la production est propre, et que vous vous pliez aux standards sociaux. Ces rapports sont disponibles publiquement et ils mettent le doigt sur les points faibles des entreprises dans leur Développement durable. De plus, chaque joueur reçoit des points pour leur objectif de Développement durable le plus bas. Lors de cette évaluation vous ne pouvez pas utiliser de points de relations publiques. Il est aussi important de prendre en compte toutes les catégories de Développement durable pour pouvoir recevoir des points de victoire supplémentaires après les manches 6 et 10.



**Exemple:**

*Le joueur bleu a le niveau le plus bas dans la catégorie social (parmi les quatre catégories (niveau 1). Bleu reçoit 4 points de victoire supplémentaires dans cette évaluation*. En revanche, le joueur rouge est moins bon dans les catégories emplois et recherché (niveau 2). Ces résultats procurent 10 points de victoire supplémentaires au joueur rouge.

|  |
| --- |
| **Evaluation de l’entreprise** Après l’évaluation du développement durable, après la 10ème manche, c’est le moment d’évaluer l’entreprise. Le joueur qui a le plus de revenus reçoit 12 points de victoire, le deuxième meilleur joueur pour les revenus reçoit 8 points de victoire et le troisième meilleur joueur pour les revenus reçoit 4 points de victoire. En cas d’égalité, les joueurs se partagent les points respectifs (de la même manière que pour l’évaluation des relations publiques).   1. **12 points de victoire** 2. **8 points de victoire** 3. **4 points de victoire**   **Example:** *Deux joueurs sont au même niveau sur l’échelle des revenus et ils ont plus de revenus que tous les autres joueurs. Ils se partagent les points pour la première et la deuxième place, ils reçoivent donc chacun 10 points de victoire : (12+8)/2=10* Fin de la partie La partie se termine après 10 manches. Les joueurs reçoivent des points de victoire si leurs cartes action leur procurent des points de victoire supplémentaires après la 10ème manche. Ensuite, il est temps de passer à l’évaluation du développement durable, celle de l’entreprise et enfin à l’évaluation des relations publiques. LA partie est ensuite terminée et le joueur qui a le plus de points a remporté la partie. En cas d’égalité, le joueur qui a le plus de revenus (ou plus de cash s’il y encore égalité) remporte la partie. |

# Annexe (Cartes Action)

Explications des 29 cartes action (dans l’ordre alphabétique).

1 Award

At the end of game, you receive 3 victory points for each sustainability project of yours.

2 Bribe

You win all ties in auction, PR and company valuation until the end of the game!

If you bid the same amount in the auction as one or more other players you always win the tie regardless of cash or income.

3 Cash Cow

You always receive +7 Cash (also retroactive), if one of your sustainability markers reaches level 7 (max. 1 time per category).

Example: If you get to level 7 with a sustainability card you just picked, you still need to fully pay for the card before receiving the 7 cash bonus.

4 Cheap PR

You can buy up to 3 PR as single PR tokens, namely three 1 PR tokens, or one 1 PR and one 2 PR token in one round (as available). Furthermore, PR is cheaper for you for the rest of the game because 1 PR point costs you only 1 cash.

5 Cluster

After the 10th round you receive +12 victory points for each square of 4 adjacent sustainability tiles of yours. Each tile can be counted for one square only.

6 Competitive Analysis

This means that if you place a tile diagonally adjacent to one tile of another player of the same category you can (in this case you don’t have to) compete if both tiles are of the same category and yours is stronger. Then your income increases and your opponent’s income decreases according to the rules of competition.

7 Dumping-Wages

You lose two victory points and your income increases by 5 steps.

8 Flexible bidding

Example 1: You bid 7, one other player also bids 7. After revealing all bids, you increase your bid by 1 to 8 to win the auction. Of course you also need to pay your bid of 8, then.

Example 2: You bid 7, one other player bid 9, and another player bid 5. After revealing all bids, you realize that you can’t improve your rank in the auction. Thus, you lower your bid by 1 to 6 to simply save 1cash. Then, you need to pay your bid of 6 only.

If the cards Manipulation and/or Industrial Spying and/or Flexible Bidding are played after one auction, then first Manipulation, then Industrial Spying and then Flexible Bidding are executed.

9 Frontrunner:

After the 10th round you receive +10 victory points for each of your sustainability markers (without PR) that reached at least level 9 (only once per category possible).

10 Good tax morale

You simply lose 6 cash to gain 13 victory points.

11 Growth

After the 10th round you receive additional victory points: determine the longest linear connection of either horizontally or vertically adjacent sustainability tiles of yours on the world map (in one direction only, no turnoffs). For each tile of yours in this longest connection you get +3 victory points.

12 Hire Lawyer

If a player places a tile of the same category adjacent to yours, this player has to cooperate with you because he can’t compete with you anymore.

13 Hyperactive

Receive 4 victory points for each of your action cards after the 10th round.

14 Hyperinflation

You can play this card only before an auction (and after each player finished their turn). Then, all players (including yourself) lose half of their cash.

Example: 9 Cash would be reduced by 4 cash and result in 5 remaining cash.

If the Hyperinflation and the Lawsuit are both played at the end of the same round, first the Hyperinflation and then the Lawsuit are executed.

15 Industrial Spying

You can use this card 3 times (not necessarily in 3 consecutive turns). However, you need to announce it before the auction. If you use it you can sit back. When all other players revealed their bid, you can set your bid.

If the cards Manipulation and/or Industrial Spying and/or Flexible Bidding are played after one auction, then first Manipulation, then Industrial Spying and then Flexible Bidding are executed.

So if another player has the “Flexible Bidding” action card, then this player can still increase or decrease their bid by 1 after you used this card.

16 Internationalisation

In 2 of your turns (you can choose any 2) in which you buy a sustainability card, you can place the region tile anywhere on a free spot on the board, independent of normal placement rules (does not have to be adjacent to existing tiles of yours).

17 Latitude

After the 10th round you gain additional victory points. Determine your longest connection of diagonally adjacent (just one direction, no turnoff) tiles on the world map. For each tile in this connection you receive +3 victory points.

18 Lawsuit

You can play this card only before an auction (and after each player finished their turn). Then, all other players lose 2 cash and you receive this total cash amount. Players with less than 2 cash lose their remaining cash.

If the Hyperinflation and the Lawsuit are both played at the end of the same round, first the Hyperinflation and then the Lawsuit are executed.

19 Manipulation:

One time you can manipulate the auction to win with any bid. Directly after the auction wheels are revealed so you can see the bids, you declare to use this action card. You win the auction but you still have to pay your bid. The turn order among the other players stays the same.

If the cards Manipulation and/or Industrial Spying and/or Flexible Bidding are played after one auction, then first Manipulation, then Industrial Spying and then Flexible Bidding are executed.

20 Market Screening

In one of your future rounds (not this one) you can buy one additional card. Once in the game you can buy for instance 2 sustainability cards, or 2 action cards or 1 sustainability and 1 action

card, or take a loan and still buy a sustainability and/or an action card.

In a 3 or 4 player game the sustainability cards are only discarded after 2 or 3 players took a sustainability card. Thus, when you use Market Screening, one more sustainability card may be taken in total in comparison to other rounds.

21 PR Analysis

In the PR assessment you can sit back and wait. When all other players placed their PR tokens you can check how they placed their PR tokens and place your PR tokens then.

22 PR Maschine

Each time you win the PR assessment in one category, you get +3 additional victory points (only if you are the sole leader, not in case of shared first). If you win a tie for first rank in PR due to your “bribe” action card, you receive the PR Machine bonus.

23 Resource transfer

Reduce your marker in one sustainability track by 3 steps and increase in another one by 2. Example: you reduce your environmental marker from level 9 to 6, and you increase your job marker from 0 to level 2. That way, you can gain a lot more points in the sustainability assessment.

24 Specialization:

Define one sustainability category. All cards of this category will be 7 cheaper for you for the rest of the game (minimum cost of 0, you don’t receive cash if a card costs less than 7).

25 Super Dividends

You immediately receive 4 victory points. Moreover, each time you pay dividends you receive an additional victory point.

26 Sustainability Report

After the 10th round you receive additional victory points: determine your lowest level in the sustainability scale and multiply this level with 3.

Example: After the 10th round you received 28 victory points in the sustainability assessment, because you reached level 4 in your weakest category. This action card gives you additional 4\*3=12 victory points.

27 Tax evasion

Simply lose 3 victory points to get 10 cash.

28 Tough Competition:

If you compete on the world map with a level 5 tile against a level 2 tile, you usually get the difference as income increase (in this case +3 income). If you owned the “Tough Competition” card however, you would get additional +2 income, thus +5 in total, and -5 for the other player.

29 Tricky book keeping

After the 10th round your income increases by 7 steps. This way you may get more points in the company valuation assessment.