



c'est moi le PATRON!



edge®

c'est moi le Patron!

type de jeu : Négociation auteur : Sid Sackson tactique ●●●●● chance
conception graphique : Edge Studio · www.edgeent.com



Pour faire des affaires et devenir riche, il faut connaître de gros investisseurs. En amenant les bonnes personnes à la table des négociations, en commerçant brillamment, et en leur offrant une part du gâteau, vous allez amasser des millions et dominer le monde des affaires. Mais il faut garder un œil sur vos adversaires qui sont prêts à tout pour saboter vos négociations et s'emparer de vos bénéfices potentiels.

BUT du Jeu

Chaque joueur cherche des investisseurs pour faire des affaires et collecter des parts. Les joueurs gagnent aussi de l'argent en participant aux transactions des adversaires. À la fin de la partie, le joueur avec le plus d'argent a gagné.

matériel

- 98 cartes Influence
- 15 tuiles Affaire
- 1 Plateau
- 6 cartes Investisseur
- 1 pion Dollar
- 1 Livret de règles
- 120 cartes Argent
- 1 Dé

Le Plateau

Le plateau montre 16 affaires potentielles. Chacune de ces affaires (les cases) montre un nombre de parts à payer et les Investisseurs spécifiques ou membres de Clan nécessaires pour conclure l'affaire. Plus il y a de participants, plus il y a de parts. La valeur de chaque part est déterminée par la tuile affaire placée sur cette case.

Exemple : la case ci-dessus requiert la participation de Cashman, Sacks et Wadsworth, plus 2 investisseurs du groupe Dougherty, Goldman et Liebgeld ; ce qui fait un total de 5 personnes.

Nombre d'Investisseurs →

Nombre de Parts →

Noms des Investisseurs Requis →

Noms des Investisseurs Optionnels →



PRÉPARATION

On prend les 6 cartes Investisseur (on y voit un personnage des deux côtés de la carte). Chaque joueur en reçoit une au hasard qu'il place face visible devant lui (2 cartes chacun à 3 joueurs). Le joueur représente l'investisseur indiqué sur la carte. À 4 ou 5 joueurs, la (ou les) carte restante est placée à côté du plateau.

On mélange les cartes Influence et chaque joueur en reçoit 5 face cachée, qu'il ne doit jamais faire voir aux autres. Ces cartes forment la main de départ du joueur. Les cartes restantes forment une pioche face cachée.

On empile les tuiles affaire par ordre croissant (la tuile n°1 au dessus jusqu'à la tuile n°15 en bas). La tuile du dessus indique la valeur actuelle des parts. Cette valeur augmente au fur et à mesure de la partie.

Un des joueurs est nommé banquier. Quand un accord est conclu, le banquier paye le montant approprié. Les joueurs commencent la partie sans argent !

Le joueur dont la carte Investisseur est la première dans l'ordre alphabétique joue en premier. Le joueur à sa droite place le pion Dollar sur une des cases du plateau et le jeu peut commencer.

DÉROULEMENT

À votre tour, vous avez le choix suivant :

- Essayer de conclure l'affaire là où se situe le pion Dollar (voir «Faisons Affaire» plus loin), ou
- Lancer le dé et déplacer le pion Dollar dans le sens horaire de ce nombre de cases, en sautant les cases recouvertes par des tuiles Affaire (affaires déjà conclues). Sur cette nouvelle case, vous avez à nouveau le choix :
- Essayer de conclure l'affaire de cette case, ou
- Piocher trois cartes Influence du paquet. On ne peut pas avoir plus de 12 cartes Influence en main. Un joueur qui a plus de 12 cartes doit immédiatement en défausser pour revenir à 12 cartes ou jouer un brelan de Recrutement (voir plus loin).

Si vous piochez des cartes, concluez un accord, ou ne parvenez pas à conclure une affaire, c'est maintenant au joueur sur votre gauche (sauf en cas de carte Patron, voir plus loin) de jouer.



Conseil : au début du jeu, il faut d'abord récupérer des cartes, pour pouvoir participer aux négociations ou se protéger des ingérences des adversaires.

«FAISONS AFFAIRE»

Avec cette phrase, vous ouvrez les négociations de l'affaire où se trouve le pion Dollar ; tant que vous n'avez pas fait cette annonce, vos adversaires ne peuvent rien dire pour vous influencer, ni jouer de cartes influence. Vous êtes maintenant le patron de cette transaction et vous recherchez l'accord des investisseurs listés sur la case pour conclure cette affaire. Un encadré coloré sur cette case signifie que cet investisseur (ou un membre du Clan, même nom de famille) doit être d'accord pour conclure l'affaire. Le nombre imprimé à côté d'une liste de noms dans un encadré gris indique le nombre d'investisseurs (ou membres de Clan) de cette liste qui doivent être d'accord pour conclure l'affaire. Ces investisseurs sont en plus de ceux indiqués dans l'encadré coloré.

Comment conclure une affaire ?

- Quand vous êtes le Patron, les investisseurs sous votre contrôle seront toujours d'accord pour conclure cette affaire. Si, par exemple, une affaire requiert l'accord de Liebgeld et Wadsworth, et que vous avez ces deux cartes Investisseur, vous avez automatiquement leur accord.
- Vous pouvez amener les autres investisseurs requis pour cette affaire en jouant leurs cartes de votre main, en les plaçant face visible devant vous. Les cartes Clan représentent des membres de la famille de l'Investisseur, et un membre du Clan peut prendre la place d'un Investisseur s'il a le même nom de famille pour n'importe quelle transaction. Il y a quatre cartes Clan pour chaque Investisseur.
- Si vous ne contrôlez pas un Investisseur dont l'accord est indispensable pour conclure l'affaire et que vous ne pouvez (ou ne voulez pas) jouer la carte Clan appropriée, vous devez alors recruter ces Investisseurs ou membres de Clan en négociant avec les autres joueurs.



Dès que vous essayez de conclure une affaire, tous les joueurs peuvent intervenir dans cette transaction. Il n'y a pas d'ordre particulier, et n'importe quel joueur peut à tout moment :

- participer aux négociations, ou
- jouer des cartes Influence.

PARTICIPER AUX NÉGOCIATIONS

Les joueurs qui contrôlent les investisseurs ou ont en main des cartes Clan nécessaires à cette transaction peuvent participer aux négociations avec le Patron. Si le joueur a un Investisseur, il peut proposer au Patron de l'utiliser immédiatement. Si le joueur a une carte clan, il doit d'abord la jouer face visible devant lui, révélant ainsi aux autres joueurs qu'il contrôle un membre de la famille représentant cet investisseur. Dans les deux cas, le joueur peut négocier avec le Patron pour savoir ce que va lui rapporter sa participation à cette affaire. Les négociations ne concernent que le paiement de liquidités pour l'affaire actuelle. Le joueur peut demander une part ou tout autre montant d'argent. En tant que patron, vous devez décider si vous allez payer ce qu'il demande pour obtenir son accord !

Les paiements en avance sont interdits. Tous les paiements se font une fois que l'affaire est conclue.

Une fois jouées, les cartes Clan restent sur la table devant celui qui les a jouées, que le Patron soit d'accord ou non pour payer la somme demandée. Comme il existe plusieurs cartes d'un même Clan, plusieurs joueurs peuvent représenter cet Investisseur lors des négociations. Ce qui donne le choix au Patron pour savoir avec qui il va faire affaire.

JOUER DES CARTES INFLUENCE

Chaque joueur (y compris le Patron) peut jouer des cartes Influence pour contrôler les négociations ou réagir aux actions des autres joueurs. On peut jouer des cartes Influence à tout moment durant les négociations, il n'y a pas d'ordre de tour à respecter. Les nombres entre parenthèses indiquent le nombre d'exemplaire de cette carte dans le jeu. À la fin de ces règles, vous trouverez des exemples d'utilisation de ces cartes.

CARTES VOYAGE (2)

Une carte Voyage peut être jouée sur une carte Investisseur ou Clan. Cette carte ne peut plus être utilisée pour participer à l'affaire en cours. Il y a trois cartes voyage par nom de famille et on ne peut les jouer que sur l'Investisseur ou membre du Clan du même nom. Il y a aussi trois cartes Voyage communes qui peuvent être jouées sur n'importe quelle carte Investisseur ou Clan.

Quand une carte Voyage est jouée sur un Investisseur, elle reste sur cet Investisseur jusqu'à la fin des négociations, après quoi elle est défaussée. Quand une carte Voyage est jouée sur une carte Clan, les deux cartes sont immédiatement défaussées.

CARTES RECRUTEMENT (33)

On ne peut jouer ces cartes que par groupe de trois (brelan), autrement elles sont sans valeur. Quand vous jouez et défaussez un brelan de Recrutement, vous volez la carte Investisseur d'un adversaire. À 4 ou 5 joueurs, les cartes Investisseur en excédent doivent être recrutées en premier. On ne peut pas recruter de cartes Clan.



CARTES PATRON (10)

En jouant cette carte et en annonçant « C'est moi le Patron ! », vous évincez le patron actuel et vous prenez sa place. Vous contrôlez désormais les négociations pour l'affaire en cours. Les autres joueurs (y compris le Patron précédent) peuvent maintenir leurs propositions ou en faire de nouvelles. Les cartes Clan qui ont été jouées restent visibles sur la table. Les Investisseurs ou les membres de Clan envoyés en Voyage sont toujours absents après le changement de Patron. Le Patron précédent peut participer aux négociations et jouer des cartes. Plusieurs cartes Patron peuvent être jouées lors d'une même négociation. Le joueur dont c'est le tour de jeu est celui qui a joué la dernière carte Patron et le joueur à sa gauche jouera le tour suivant. Des joueurs peuvent donc voir leur tour sauter.



CARTES STOP (10)

On peut jouer une carte STOP immédiatement après :

- une carte Voyage,
- une carte Patron, ou
- un brelan de Recrutement

pour annuler l'effet de cette carte. Une carte STOP ne peut pas être jouée pour annuler une autre carte STOP. Un joueur peut jouer une carte STOP pour aider un autre joueur.



Exemple : le Patron a garanti le soutien d'une carte Investisseur d'un autre joueur, et ils se sont mis d'accord sur le prix. Un autre joueur joue une

carte Voyage sur cet Investisseur. Si le joueur affecté n'a pas de carte STOP (ou ne veut pas en jouer), le Patron peut jouer une carte STOP pour annuler la carte Voyage car il veut conclure cette affaire.

CONCLURE L'AFFAIRE

Peu importe qui est le Patron, dès que vous avez le soutien de tous les Investisseurs ou des membres de Clan requis pour l'affaire en cours, vous annoncez les termes du marché, et déclarez «Une fois, deux fois, marché conclu !». Une fois que l'affaire est conclue, les joueurs ne peuvent plus jouer de cartes Influence !

Variante : vous pouvez aussi décider que le Patron demande à chaque joueur s'il veut jouer des cartes avant que cette affaire ne soit conclue.

Si un joueur a joué une carte Clan, il la reprend en main à condition qu'elle n'ait pas été impliquée dans le marché ou envoyée en voyage. Toutes les autres cartes Influence jouées sont défaussées dans la pile de défausse. Quand la pioche de cartes Influence est épuisée, on mélange les cartes défaussées pour former une nouvelle pioche face cachée.

Le banquier paie au Patron les parts indiquées sur la case. La tuile affaire du dessus de la pile donne la valeur de chaque part.

Exemple : pour la première affaire, chaque part vaut 2 millions de \$. Si vous concluez une affaire qui rapporte 4 parts, vous recevrez 8 millions de \$ de la banque.



Après avoir reçu les parts, le Patron doit payer aux autres joueurs les sommes convenues lors de la négociation. Tous les accords de paiement doivent être honorés !

Quand les paiements ont été effectués, on place la tuile affaire du dessus sur la case du plateau où a eu lieu l'affaire. Cette tuile est posée face cachée, et le pion Dollar est déplacé sur la prochaine case libre dans le sens horaire. C'est au joueur à la gauche du Patron de jouer.

Affaire impossible ?

Si vous n'arrivez pas à avoir les Investisseurs ou membres de Clan nécessaires pour conclure l'affaire, vous devez annoncer que les négociations ont échoué. Cette situation n'est pas à votre avantage, mais il faut parfois y recourir quand les autres joueurs se montrent trop gourmands. Il arrive aussi qu'un Investisseur demandé soit envoyé en Voyage et qu'aucun membre du Clan ne le remplace. Dans les deux cas, les cartes Clan sur la table retournent dans la main de leur propriétaire. Toutes les autres cartes Influence jouées sont défaussées.

Note : quand une affaire échoue, c'est au joueur à la gauche du Patron de jouer. Le Patron ne peut ouvrir de nouvelles négociations, ni lancer le dé, ni piocher de cartes Influence.

Argent

L'argent de chaque joueur doit rester sur la table. Mais on peut l'empiler face cachée, empêchant ainsi les adversaires de connaître le total. Vos adversaires peuvent estimer votre richesse, mais personne ne peut toucher ou compter votre argent.

Fin du jeu

Après la dixième affaire conclue et ensuite pour chaque affaire, le Patron place la tuile affaire sur la case du plateau et lance le dé. Si le dé indique une des valeurs du dos de la

tuile, le jeu s'arrête. Sinon, le joueur continue. Le jeu se termine automatiquement après la 15^{ème} affaire. Chaque joueur compte son argent, et le joueur qui en a le plus a gagné.

Variantes

Vous pouvez utiliser tout ou partie des variantes suivantes pour personnaliser vos parties selon vos goûts. Les deux premières variantes sont les plus jouées :

- L'ordre du tour ne change pas quand on joue une carte Patron.
- Un joueur qui commence son tour avec au moins 10 cartes Influence doit essayer de faire une affaire, avant ou après avoir lancé le dé.
- Un joueur doit être le Patron ou avoir joué une carte afin de recevoir de l'argent d'une affaire.
- Pioche de cartes : un joueur sans investisseur pioche 4 cartes, un joueur ayant un investisseur pioche 3 cartes, un joueur ayant deux investisseurs pioche 2 cartes, et un joueur ayant trois ou plus investisseurs pioche 1 carte.
- Un joueur ayant moins de 4 cartes en main ne peut pas essayer de conclure une affaire.
- À partir de la 10^e affaire, un joueur ne peut pas avoir plus de 10 cartes en main.
- Partie rapide : quand on empile les tuiles affaire au début du jeu, on retire les tuiles n°3, 6, et 9 que l'on remet dans la boîte.

Exemple : à la conclusion de la 12^e affaire, le jeu est terminé si le Patron lance un 1, 2 ou 3.



- Jeu plus amical : on joue avec les règles pour 2 joueurs quel que soit le nombre de participants.

LE JEU POUR 2 JOUEURS

Les règles sont les mêmes, à ces exceptions près :

Le Patron peut utiliser des Investisseurs adverses, en payant une part par Investisseur «emprunté». Un joueur peut jouer une carte Voyage sur un de ses propres Investisseurs pour empêcher la conclusion d'une affaire.

Le Patron doit conclure l'affaire si possible, en utilisant les Investisseurs disponibles et les membres de Clan joués par l'adversaire.

EXEMPLE D'UNE NÉGOCIATION

L'exemple suivant illustre le fonctionnement des cartes Influence et l'ambiance des négociations.

Douze affaires ont déjà été conclues, la prochaine sera la 13e. Une part vaut maintenant 5 millions de \$. La case sur laquelle se trouve le pion Dollar rapporte au Patron 30 millions – une somme qui impose le respect. Mais il faut cinq Investisseurs : Wadsworth, Sacks et Cashman, et deux parmi Goldman, Dougherty et Liebgeld.

C'est le tour de David, qui décide de tenter cette affaire. Il contrôle les cartes Investisseur Sacks et Dougherty, qui participent automatiquement à l'affaire. Il joue de sa main les cartes Clan Liebgeld et Wadsworth. Les autres joueurs (et leurs cartes Investisseur) sont Thierry (Cashman), Benoit (Wadsworth et Liebgeld), et Vincent (Goldman).

David dit à Thierry, «Si tu me laisse utiliser Cashman, je te paierais un dividende de 5 millions».

Thierry considère que cette offre est trop faible : «Je ne suis pas intéressé à moins de 8 millions. Ça te laisse 22 millions !»

David ne peut rien redire à cet argument et accepte à contrecoeur mais avant de pouvoir déclarer que cette affaire est conclue, Benoit envoie en voyage la carte Investisseur Sacks de David. David pare cette ingérence avec une carte STOP, et défusse les deux cartes. Cependant, Vincent joue aussi une carte Voyage sur Sacks, et David n'a plus de carte STOP pour se défendre. Cet investisseur n'est plus dans le coup, et Vincent joue une carte Clan Sacks et propose à David de l'utiliser pour cette affaire contre 9 millions.

David négocie avec lui et pendant ce temps, Thierry joue une carte Patron et annonce, «C'est moi le Patron ! Oubliez David, c'est avec moi qu'il faut négocier désormais».

«Ça m'étonnerait !» réplique David, qui joue une carte Patron. Mais Thierry a une autre carte Patron et la joue. Aucune autre carte Patron n'est jouée (les joueurs ne peuvent ou ne veulent pas le faire). Thierry est bien le Patron et contrôle cette négociation.

«J'ai Goldman et Dougherty», annonce Thierry en posant ces cartes Clan devant lui. Sa carte Investisseur Cashman est automatiquement en jeu. Il ne lui manque donc que Wadsworth et Sacks pour conclure l'affaire.

Vincent déclare : «J'avais fait une offre à David pour Sacks, mais ça va être plus cher pour toi. Il me faut 10 millions pour lui.» David propose la carte Clan Wadsworth qu'il a joué au début du tour pour 10 millions, espérant une part du gâteau.

«C'est moins cher chez moi !» dit Benoit qui propose à Thierry d'utiliser sa carte Investisseur Wadsworth pour 8 millions.

«Pas du tout !» répond David, qui joue un brelan de cartes Recrutement sur Benoit pour lui voler sa carte Investisseur Wadsworth. Benoit ne peut rien faire. «Comme je le disais, Wadsworth coûte 10 millions», répète David. Il a maintenant Wadsworth comme cartes Clan et Investisseur devant lui.

Thierry n'a pas d'autre choix que d'accepter avant qu'un autre événement ne vienne contrecarrer cette affaire et annonce «Une fois, deux fois, marché conclu!».

Le banquier donne 30 millions à Thierry, qui en garde 10, et en donne 10 à Vincent et David. On défusse les cartes Clan Goldman et Dougherty de Thierry car elles ont participé à l'affaire, tout comme la carte Sacks de Vincent.

Bien entendu, David a utilisé sa carte Investisseur Wadsworth pour la transaction et non la carte Clan de même nom qu'il reprend en main. Il récupère également Liebgeld, car il n'a pas participé à la transaction.

Les cartes Influence jouées sont défussées, comme la carte Voyage recouvrant la carte Investisseur Sacks de David.

Thierry, le Patron final, place la tuile affaire du dessus sur la case et lance le dé pour savoir si le jeu s'arrête. Il obtient un 5, donc le jeu continue. C'est au joueur à la gauche de Thierry de prendre son tour.

