

REPUTATION



Livret de règles

NINJA STAR

Histoire

Dans un futur pas si lointain, certaines Méga-corporations ont gagné assez de pouvoir pour rivaliser avec des nations entières. Pris d'ennui, leurs PDG ont commencé à se tourner les uns contre les autres. Après une longue guerre financière qui ne menait à rien, ils durent prendre du recul avant de s'entre-détruire.

Arrivant à point nommé, alors qu'ils étaient occupés à se battre, un nouveau facteur fit son apparition : La Réputation publique. Les groupes anti-corporatistes et les gouvernements de plus en plus précaires ont eu la brillante idée de faire des appels d'offres pour d'avantage de projets qui profiteraient au peuple et menaçaient donc d'actions virulentes les Méga-corporations si les attentes du public n'étaient pas satisfaites. Ils ont commencé à profiter de la rivalité entre les Méga-corporations pour réduire le coût des services publics et des projets d'infrastructure, tout en utilisant le budget excédentaire pour prendre leur part dans des projets privés aux intérêts pécuniaires. Or, pour garder une bonne réputation et rester dans la course, les Méga-corporations devaient se plier à ce nouvel ordre.

En tant que PDG d'une Méga-Corporation, vous devrez alterner des Projets du Secteur Public avec ceux du Secteur Privé, qui vous aident à atteindre vos véritables objectifs finaux et à prospérer. Tirez le meilleur parti de votre méga-corporation et battez vous pour obtenir les projets les plus intéressants, reconnus et surtout rentables. Mais rappelez-vous bien que les autres PDG ne sont pas vos amis, et qu'ils vous laisseront tomber si les gouvernements et les anti-corporatistes vous jugent trop gourmand et viennent pour vous...

Objectif du Jeu

Vous êtes le PDG d'une entreprise valant des trilliards de dollars, balançant entre le parrainage de projets des secteurs public et privé. Votre objectif est de gagner beaucoup d'argent grâce à des projets rentables du Secteur Privé tout en préservant votre image de marque en parrainant des projets du Secteur Public.

En fin de partie, vous serez sanctionné par le groupe anti-corporatif et éliminé de la course à la victoire si vous avez la moins bonne réputation ! Parmi les PDG restants, le PDG qui a réalisé le plus de bénéfices revendique la victoire et continue d'être l'élite de l'élite !

Matériel

12 cartes Projet du Secteur Privé



Nom du projet. Tous les Projets du secteur privé possèdent un **fond rouge** et une icône .

Quantité de **Réputation** que vous **perdez** si vous parrainez ce projet. Voir **Fin de partie** (p. 15) pour plus de détails.

12 cartes Projet du Secteur Public



Nom du projet. Tous les Projets du Secteur Public possèdent un **fond vert** et une icône .

Nombre de **Crédits** avec lesquels ce projet commence. Voir **Découverte de nouveaux projets** (p. 6) pour plus de détails.

Nombre d'**Ouvriers** requis pour se positionner sur ce projet. Voir **Enchères** (p. 6) pour plus de détails.

Montant de **Réputation** que vous **gagnerez** si vous parrainez ce projet. Voir **Fin de partie** (p. 15) pour plus de détails.

1 marqueur Projet du Secteur Public



1 marqueur Premier Joueur



Matériel

8 cartes Corporation



Les cartes Corporation vous donnent un **Pouvoir Spécial** qui modifie les règles du jeu. Sauf indication contraire, elles peuvent être utilisées à tout moment pendant votre tour.

Les cartes PDG vous donnent un **Programme**. Chaque fois que vous répondez aux critères de ce dernier, vous gagnez la quantité de **jetons de Réputation** indiqués. Sauf indication contraire, ils peuvent être remplis plusieurs fois.

8 cartes de PDG



5 Plateaux de Jeu



Salle de repos

Vous ne pouvez pas enchérir avec les Ouvriers qui occupent cette zone.

QG

Ce sont les **Ouvriers** avec lesquels vous pouvez Enchérir. Voir **Enchères** (p. 6) pour plus de détails.

Le tableau en arrière-plan sera utile pour le calcul de score de fin de Partie. Voir **Fin de partie** (p. 15) pour plus de détails.

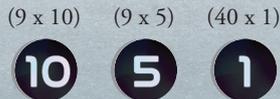
50 Ouvriers (10 de chaque couleur)



30 jetons de Réputation



58 jetons de Crédit



Préparation

- 1. Choisir une couleur:** Chaque joueur choisit une couleur, prend le **Plateau de Jeu** correspondant ainsi qu'un nombre d'**Ouvriers** (de la couleur choisie) défini en fonction du nombre de joueurs.
 - 3 joueurs: les 10 Ouvriers
 - 4 joueurs: 9 Ouvriers
 - 5 joueurs: 8 Ouvriers
- 2. Créez votre identité:** Chaque joueur choisit une carte de **PDG** et une carte de **Corporation**. Pour vos premières parties, nous vous suggérons d'utiliser les symboles présents en haut à droite des cartes pour prendre une paire assortie. Par la suite vous pourrez vous créer une identité avec n'importe quelle combinaison de cartes.
- 3. Organisez votre QG:** Placez tous vos **Ouvriers** sur votre **Plateau de Jeu**, dans la zone du **QG**.
- 4. Préparez les Projets:**
 - Séparez les **Cartes de Projet** en 2 paquets: un pour les **Projets du Secteur Privé** et l'autre pour les **Projets du Secteur Public**.
 - Mélangez les **Cartes de Projet du Secteur Privé** et créez un paquet de 10 cartes faces cachées, placez le dans le centre de l'aire de jeu.
 - Mélangez les **Cartes de projet du Secteur Public** et créez un paquet de 10 cartes faces cachées, placez le dans le centre de l'aire de jeu.
 - Placez le **Marqueur Projet du Secteur Public** à côté du paquet correspondant.
 - Rangez toutes les **Cartes de Projet** non utilisées dans la boîte sans les révéler.
- 5. Créer une banque de Crédits:** Placez tous les **jetons de Crédit** sous la forme d'une pile accessible de tous les joueurs pour créer une **Banque**. La monnaie dans ce jeu est appelée **Crédits**.
- 6. Créer une Réserve de Réputation:** Placez tous les **jetons de Réputation** dans une pile accessible de tous. Les joueurs s'y serviront lorsqu'ils auront répondu aux critères de leurs **Programmes**.
- 7. Déterminer le joueur de départ:** Le joueur qui a le plus récemment parlé à un **PDG** (ou un joueur choisi au hasard) prend le **marqueur de Premier Joueur**.
- 8. Remettre les éléments non utilisés dans la boîte.**

Tour de Jeu

Ce jeu se déroule sur 10 tours. Chaque tour de jeu se compose de 7 étapes:

1. Retour des Ouvriers des projets
2. Découverte de nouveaux projets
3. Enchères
4. Parrainage des Projets
5. Enchère de Co-parrainage
6. Retour des Ouvriers au QG
7. Préparation du tour suivant

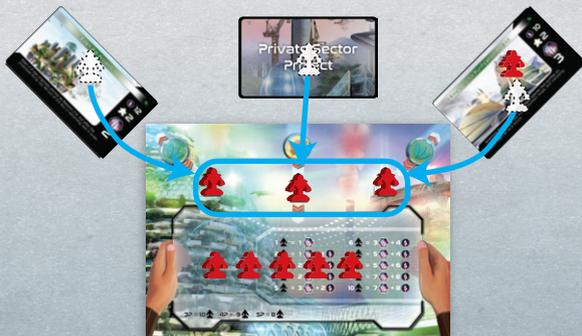
1. Retour des Ouvriers des projets

⚠ Sautez cette étape lors du 1er tour.

Tous les joueurs exécutent les étapes ci-dessous simultanément.

Déplacez jusqu'à trois de vos **Ouvriers** dans la **Salle de repos**. Chaque étape ci-dessous ne peut être utilisée que pour déplacer un seul **Ouvrier** et il ne peut être déplacé que dans les espaces vides:

1. À partir d'une **carte de Projet du Secteur Privé** située face à vous: 1 **Ouvrier** se déplace dans l'**espace du milieu** de la **Salle de repos**.
2. À partir d'une **carte du Projet du Secteur Public** située entre vous et votre voisin **de gauche**: 1 **Ouvrier** se déplace vers l'**espace le plus à gauche** de la **Salle de repos**.
3. À partir d'une **carte de Projet du Secteur Public** située entre vous et votre voisin **de droite**: 1 **Ouvrier** se déplace dans l'**espace le plus à droite** de la **Salle de repos**.



2. Découverte de nouveaux projets

- Retournez la carte du haut de chaque **paquet de Projet** face visible à côté de ce dernier.
- Placez à côté de la carte **Projet du Secteur Public** révélée un nombre de **Crédits** correspondant au montant indiqué sur cette dernière.
- Placez le **marqueur Projet du Secteur Public** à côté de la carte révélée.



3. Enchères

Tous les joueurs sont impliqués dans cette phase. Chaque joueur effectue son tour dans le sens horaire, en commençant par le Premier Joueur.

Vous devez maintenant enchérir sur les projets pour obtenir les droits de les parrainer. Les **Projets du Secteur Privé** sont généralement plus rentables, mais au détriment de votre réputation. Les **Projets du Secteur Public** sont habituellement moins rentables, mais ils réhausseront votre réputation.

À votre tour, prenez l'une des décisions suivantes:

- A. Enchérir sur le Projet du Secteur Privé** - Enchérir en plaçant plus de Ouvriers que vos concurrents.
- B. Enchérir sur le Projet du Secteur Public** - Enchérir en dissuadant la concurrence.
- C. Spéculer** - Vous passez votre tour. Si vous êtes l'enchérisseur principal pour l'un ou l'autre des deux projets, vous **devez** spéculer.

L'enchère se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient spéculé consécutivement.

A. Enchérir sur le Projet du Secteur Privé

Les **Ouvriers** de votre **QG** sont utilisés pour Enchérir sur le Projet du Secteur Privé. Chaque fois qu'un joueur enchérit sur ce projet, ils doivent offrir **plus d'Ouvriers** que leurs concurrents.

1. Si vous êtes le premier joueur à enchérir pour ce projet, vous pouvez commencer l'enchère **avec un ou plusieurs Ouvriers**. Sinon, vous devez surenchérir sur l'enchérisseur principal actuel en offrant **au moins 1 Ouvrier de plus** que la mise actuelle.
2. Déplacez les **Ouvriers** avec qui vous Enchérissez du **QG** à côté de la carte de projet. Vous êtes maintenant l'enchérisseur principal.
3. Le joueur qui a fait l'objet d'une surenchère retourne ses **Ouvriers** à son **QG**.



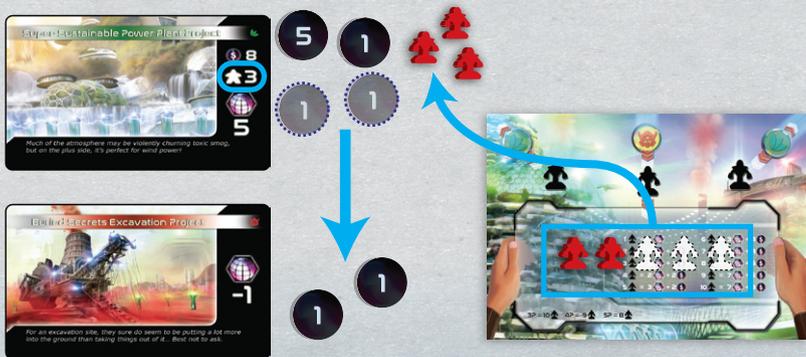
Si personne n'a enchéri sur le **Projet du Secteur Privé** au cours de ce tour, défaussez la carte de projet dans la boîte et les **Crédits** qui y ont été transférés retournent à la **Banque**.

Astuce: Dans ce jeu, votre action est limitée par le nombre d'**Ouvriers** que vous avez. Il faut plusieurs tours pour récupérer tous vos **Ouvriers**, alors utilisez-les à bon escient !

B. Enchérir sur le Projet du Secteur Public

Un **Ouvrier** de votre **QG** est utilisé pour enchérir sur le **Projet du Secteur Public**. Chaque fois qu'un joueur enchérit sur ce projet, il doit réduire la concurrence en déplaçant au moins un **Crédit** du **Projet du Secteur Public** au **Projet du Secteur Privé**.

1. Déplacez à côté de la carte, depuis votre **QG**, le nombre d'**Ouvriers** indiqué sur la carte. Vous **n'avez pas besoin d'enchérir plus d'Ouvriers que le joueur précédent**. Enchérissez toujours le nombre d'**Ouvriers** indiqué sur la carte.
2. Transférer **un ou plusieurs Crédits** du **Projet du Secteur Public** au **Projet du Secteur Privé**. Ce montant sera recueilli par le joueur qui remporte le **Projet du secteur privé** ce tour ci. Vous êtes maintenant l'enchérisseur principal.
3. Le joueur qui a fait l'objet d'une surenchère ramène ses **Ouvriers** à son **QG**.



Si personne n'a enchéri sur le **Projet du Secteur Public** au cours de ce tour, défaussez la carte de projet dans la boîte et les **Crédits** présents retournent à la **Banque**. Sautez également l'étape **Enchère de Co-parrainage** (p. 12) pour ce tour.

Astuce: Le nombre de **Crédits** détermine le gagnant à la fin du jeu. Donner 1 **Crédit** signifie un écart de deux points entre vous et le gagnant du projet du secteur privé !

C. Spéculer

Lorsque vous spéculer, vous passez votre tour pour voir ce que les autres joueurs vont faire.

- Lorsque vous spéculer, vous passez votre tour et le jeu continue avec le joueur suivant dans le sens horaire.
- Vous pouvez enchérir à nouveau à votre tour si un autre joueur enchérit sur l'un ou l'autre des projets.
- Vous devez spéculer si vous êtes l'enchérisseur principal pour l'un ou l'autre des projets.
- Lorsque **tous les joueurs ont spéculé consécutivement**, l'étape d'enchère se termine.

Astuce: Il est parfois préférable de prendre du recul et d'attendre de voir ce qui se passe. Cependant, il faut spéculer stratégiquement, si les autres joueurs décident aussi de spéculer, vous pouvez perdre votre chance d'agir !

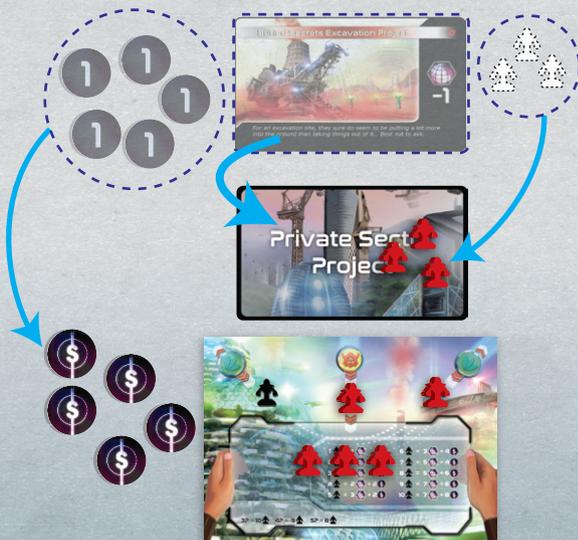
4. Parrainage des Projets

Seuls les enchérisseurs principaux des deux projets sont impliqués dans cette phase. Ces joueurs exécutent les étapes ci-dessous simultanément.

Les gagnants des enchères sont déterminés et sont désormais les parrains des projets. leurs **Ouvriers** positionnés sont assignés à ces projets.

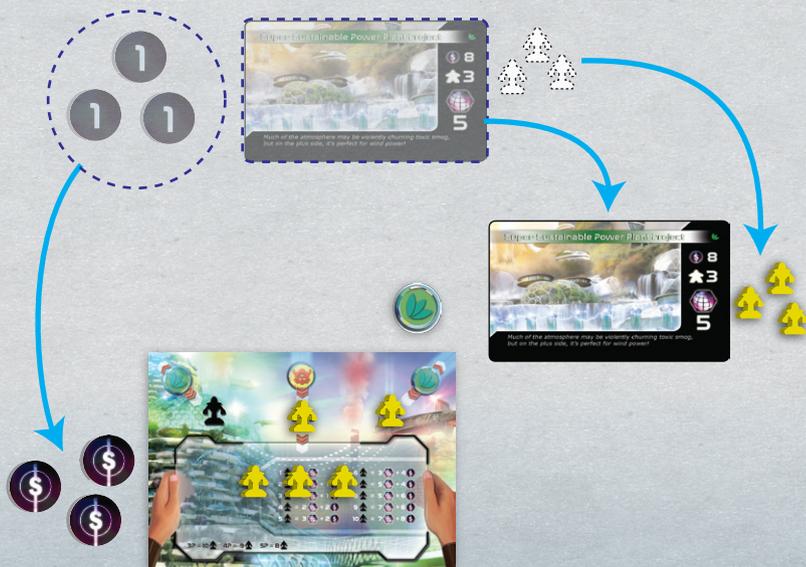
Gagnant du parrainage du Projet du Secteur Privé:

1. Prenez les **Crédits** présents à côté de la carte. Vous pouvez les retourner pour garder leurs valeurs secrètes.
2. Placez la carte de **Projet du Secteur Privé face cachée** devant votre Plateau de jeu. Si vous avez déjà des cartes de **Projet du Secteur Privé** des tours précédents, la nouvelle carte va au bas de la pile.
3. Placez les **Ouvriers** que vous avez misés sur le dessus de la pile, à côté des **Ouvriers** déjà présents (issus des tours précédents).



Gagnant du parrainage du Projet du Secteur Public:

1. Prenez tous les **Crédits** présents à côté de la carte. Vous pouvez les retourner pour garder leurs valeurs secrètes.
2. Placez la carte du **Projet du Secteur Public** devant vous. Elle sera par la suite déplacée entre vous et un joueur voisin lors de l'étape **Enchère de Co-parrainage** (p. 12).
3. Déplacez les **Ouvriers** misés à côté de la carte.
4. Prenez le **marqueur Projet du Secteur Public** et placez-le à côté de votre **Plateau de Jeu**.



5. Enchère de Co-parrainage

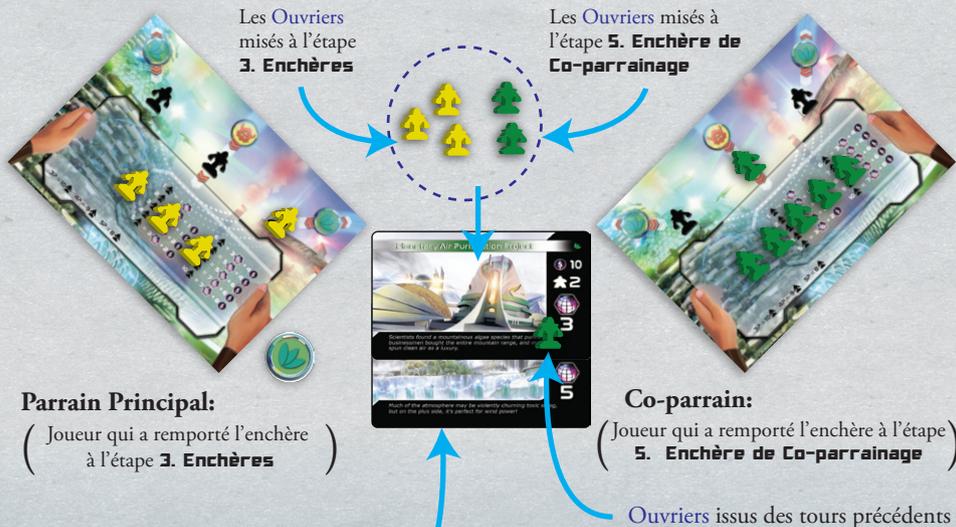
Seul le joueur qui a remporté l'enchère pour le Projet du Secteur Public et les deux joueurs voisins à sa gauche et à sa droite sont impliqués dans cette phase. Ces 3 joueurs exécutent les étapes ci-dessous.

Les voisins de part et d'autre du joueur qui a remporté la candidature du Projet du Secteur Public ont maintenant une chance de co-parrainer le projet. S'ils remportent l'enchère, ils améliorent également leur réputation. Ils enchérissent avec les **Ouvriers** de leur **QG**.

1. Le joueur qui a remporté l'enchère pour parrainer le Projet du Secteur Public prend discrètement le **marqueur Projet du Secteur Public** dans sa main gauche ou droite. cela sera utilisé en cas d'égalité.
2. Les voisins du joueur qui a remporté le Projet du Secteur Public annoncent tous deux le nombre d'**Ouvriers** qui se trouvent actuellement dans leur **QG**.
3. Les deux voisins placent alors secrètement le nombre d'**Ouvriers** qu'ils souhaitent miser dans une main, et les **Ouvriers** qu'ils ne souhaitent pas miser dans l'autre main. La main contenant les **Ouvriers** misés est mise en avant, ainsi tous les joueurs savent quelle main est l'enchère.
4. Les trois joueurs ouvrent simultanément leurs mains. Le voisin qui offre le plus gagne le droit de co-parrainer le projet.
S'il y a égalité, la main du parrain principal qui tient le **marqueur Projet du Secteur Public** rompt l'égalité.
 - Si c'est dans la main gauche, le voisin gauche gagne le droit de coparrainer le projet.
 - Si c'est dans la main droite, le voisin droit gagne le droit de coparrainer le projet.
5. Les deux voisins ramènent les **Ouvriers** qu'ils n'ont **pas misés** à leur **QG**. Le voisin qui a perdu l'enchère retourne également les **Ouvriers** qu'il a misés à son **QG**.

Après avoir déterminé le gagnant de l'enchère de co-parrainage

- Les deux parrains du Projet du secteur public placent la **carte du Projet** face visible entre eux deux. Si d'autres cartes sont déjà présentes dans cette zone, alors la nouvelle carte va au bas de la pile. Étalez légèrement la pile de cartes pour que la valeur de **Réputation** de toutes les cartes soit visible.
- Tous les **Ouvriers** issus de l'enchère initiale et de la l'enchère de co-parrainage sont placés sur la pile de cartes, aux côtés des **Ouvriers** déjà présents.



Placez la nouvelle carte en bas de la pile et étalez légèrement les cartes pour que vous puissiez toujours voir leur **Réputation**.

6. Retour des Ouvriers au QG

⚠ Sautez cette étape lors du 1er tour.

Tous les joueurs exécutent les étapes ci-dessous simultanément.

Vos **Ouvriers** qui se sont reposés pendant un tour reviennent à votre **QG**.

- Déplacez jusqu'à 3 **Ouvriers** de votre Salle de repos à votre **QG**.



7. Préparation du tour suivant

- Donnez le **marqueur Premier Joueur** au joueur suivant dans le sens horaire.
- S'il s'agit du 10ème tour, la partie se termine. Passez à l'étape **Fin de la partie** (p. 15). Sinon, retournez à l'étape **1. Retour des Ouvriers des projets** (p. 5) pour débiter un nouveau tour.

Fin de la partie

Après avoir terminé 10 tours, le jeu est terminé et le gagnant est déterminé. Suivez les étapes ci-dessous pour voir qui est le grand gagnant.

1. Calculez votre réputation

Votre réputation totale se compose de ce qui suit.

- Comptez le nombre **d'Ouvriers dans votre QG**. Les **Ouvriers** sur les cartes des **Projets des Secteurs Public et Privé** ne comptent pas.
- Utilisez le nombre **d'Ouvriers** présents dans votre **QG** pour déterminer la réputation que vous recevez. Le tableau de votre **Plateau de Jeu**, ici à droite, montre combien vous devriez recevoir.
- Ajoutez-y les **jetons de Réputation** gagnés tout au long du jeu en complétant le **programme du PDG**.
- Ajoutez-y la Réputation présente sur les cartes **Projet du Secteur Public** entre vous et votre voisin de **gauche**.
- Ajoutez-y la Réputation présente sur les cartes **Projet du Secteur Public** entre vous et votre voisin de **droite**.
- Retirez-y la Réputation des cartes **projet du Secteur Privé** devant vous.



1-2	1
3-4	2
5-6	3
7-8	5
9-10	7

2. Éliminez les joueurs ayant le moins de réputation

Jeu à 3 ou 4 joueurs:

Le joueur le moins réputé est éliminé.

Si il n'y a pas de joueur distinct (2 joueurs ou plus sont à égalité), aucun joueur n'est éliminé.

Jeu à 5 joueurs:

Les 2 joueurs les moins réputés sont éliminés.

Si 3 joueurs ou plus sont à égalité pour la moindre réputation, alors aucun joueur n'est éliminé.

Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour être le deuxième éliminé en ayant la seconde moindre réputation alors seul le joueur le moins réputé est éliminé.

3. Calculez votre bénéfice

Votre bénéfice total est composé de ce qui suit.

- A. Utilisez le nombre d'Ouvriers présents dans votre QG pour déterminer le montant de Crédits que vous recevez. Le tableau de votre Plateau de Jeu, ici à droite, montre combien vous devriez recevoir.
- B. Ajoutez-y tous les Crédits que vous avez gagnés pendant la partie.



1	0
2-3	1
4-5	2
6-7	4
8-9	6
10	8

4. Déterminer le gagnant

Le joueur avec le bénéfice le plus élevé qui n'a pas été éliminé est le gagnant!

En cas d'égalité, le joueur ayant la meilleure réputation gagne. S'il y a toujours égalité, alors tous les joueurs égaux gagnent.

Exemple de score

	Joueur Bleu	Joueur Vert	Joueur Rouge	Joueur Jaune	
Réputation	Réputation du QG	3	2	2	3
	Réputation du Programme	4	6	4	3
	Projets du Secteur Public	23	20	20	23
	Projets du Secteur Privé	-6	-6	-8	-4
	Total	24	22	18	25
Crédits	Crédits du QG	4	2	2	2
	Jetons de crédits	19	25	26	23
	Total	23	27	28	25

Le joueur rouge est éliminé puisqu'il a la plus mauvaise réputation.

Parmi les joueurs éligibles, le joueur vert a le bénéfice total le plus élevé, il est donc le gagnant!

Choses à retenir !

Général

- Tous les joueurs commencent le jeu avec 0 **Crédits**.
- Les **Crédits** ne sont pas de l'information publique. Chaque fois que vous gagnez des crédits, vous pouvez les retourner pour cacher leur valeur.
- Les **Ouvriers** sont de l'information publique et vous devriez toujours dire à quelqu'un combien d'**Ouvriers** vous avez dans votre QG si on vous le demande.
- Une fois que la carte **Projet du Secteur Privé** est dans la pile devant vous, elle ne peut pas être regardée à nouveau avant la fin de la partie.

Enchères

- Vous n'avez pas besoin de proposer plus d'**Ouvriers** que le joueur précédent lors de l'enchère sur le **Projet du Secteur Public**.
- Lorsque vous enchérissez sur le **Projet du Secteur Public**, vous devez transférer au moins un **Crédit** de ce projet au **Projet du Secteur Privé**.
- Lorsque vous enchérissez sur le **Projet du Secteur Privé**, vous devez surenchérir en offrant plus d'**Ouvriers**.
- Si personne ne surenchérit dans le cadre du **Projet Public ou Privé**, défaussez la carte dans la boîte de jeu et remettez tout **Crédit** adjacent à la carte à la banque.
- Si personne ne surenchérit pour le **Projet du Secteur Public**, sautez l'étape de co-parrainage pour ce tour.
- S'il ne reste plus de **Crédits** sur le **Projet du Secteur Public**, vous ne pouvez plus enchérir.

PDG et Corporation

- La **Capacité Spéciale de la Corporation** modifie les règles du jeu. Elles ont préséance sur toute règle contradictoire écrite dans le règlement.
- La **Capacité Spéciale de la Corporation** ne peut être utilisée qu'une seule fois pendant une partie, sauf indication contraire.
- Les critères des **Programmes du PDG** peuvent être remplis plusieurs fois dans une partie, sauf indication contraire.

Quelques mots de l'auteur

Kickstarter le projet fut une excellente occasion de voir le jeu que j'ai conçu être joué par le plus de monde possible et dans le monde entier,

Merci à Ninja Star Games et à tous ceux qui ont participé à la création de Reputation !

Enfin, merci à vous de jouer à ce jeu et j'espère vraiment que vous l'apprécierez.



Concepteur: Kei Kajino

Développement: One More Game, Dan Kobayashi

Illustrateur: Marco Primo

Traduction Française: Victor Pasquier

Éditeur: Dan Kobayashi

Remerciements à tous nos testeurs ainsi qu' à tous nos contributeurs Kickstarter.

Tony Makos, Blue Rondo Games, Stephane Henry, Alex Duff, Gregg Kamei, Mike McWhirk, Joseph M Louis, Nicole Conway, Richard (Whowants2) Resnick, Rand L., Kenji Kaneshiro, Scott T Melvin, SirDoofimus, Ed & Jas, Matthew Stockton, Tom Bourguillon, pe=ga, Kentaro Sato, 若松 信雄, Andrew Ma "Vaga42Bond", Adam Kramer, Yosuke Otsuka, Rob Bone, 田井裕, Hinata Origuchi, Ayako aka Okan, William Suzuki, Hajime Sawai, Christopher "Kurioms" Bailey, あおきのこ, Kentaro Yazawa, Ryan Bell, Z É Ÿ 56, 佐藤淳平, Mark Gerrits, Jake Waltier, やまざきおさむ, 常時次人, MO, 左沢, りかち, Nwinda, Adrian Gomez, Karim Issa, kohta sagiyama, Shintaro Mori, North bear, see_know, Chaeha

and many more...

N'hésitez pas à consulter notre site internet avant de jouer pour obtenir les dernières règles et errata.



Copyright © 2022 Ninja Star Games, LLC. All rights reserved.

Aide-mémoire

Ceci est une référence rapide de la façon dont un tour de jeu doit être joué. Pour plus de détails, veuillez lire la page correspondante.

Étape 1. Retour des Ouvriers des projets [p. 5]

Déplacez les Ouvriers présents sur les cartes de projet devant vous dans la Salle de repos de votre Plateau de Jeu.

Étape 2. Découvrez les nouvelles cartes de Projet [p. 6]

Révélez les nouvelles cartes de projet et placez le nombre de crédits indiqué sur la carte de Projet du Secteur Public.

Étape 3. Enchères sur les Projets [p. 6]

A. Enchérir sur le Projet du Secteur Privé - Enchérir avec plus d'ouvriers que votre adversaire.

B. Enchérir sur le Projet du Secteur Public - Enchérir en transférant un ou plusieurs crédits du Projet du Secteur Public au Projet du Secteur Privé.

C. Spéculer - Passez votre tour.

L'étape de l'enchère se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient spéculé consécutivement.

Étape 4. Déterminer les parrains des projets [p. 10]

Déterminez le parrain de chaque projet, prenez les crédits à côté de la carte de projet et assignez-y les Ouvriers.

Étape 5. Enchère de co-parrainage [p. 12]

Les voisins de part et d'autre du joueur qui a remporté l'enchère du Projet du Secteur Public ont maintenant une chance de co-parrainer le projet.

Étape 6. Retour des Ouvriers au QG [p. 14]

Vos Ouvriers qui ont été au repos pendant un tour reviennent dans la zone QG de votre Plateau de Jeu.

Étape 7. Préparation du prochain tour [p. 14]

Déplacez le marqueur Premier Joueur vers le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le jeu se termine après 10 tours.