



Geek
Attitude
Games

Pantelis Bouboulis
Sotirios Tsantilas



CRISIS

Crise [n. fém. datant du 15ème siècle issu du latin *krisis*, dérivé du grec *krinein*] : rupture d'équilibre entre la production et la consommation, caractérisée par un affaiblissement de la demande, des faillites et le chômage.

Axia, un pays au passé glorieux, au présent incertain et à l'avenir imprévisible.

Habité par un peuple fervent, Axia est en crise économique, sociale et politique : elle connaît la plus longue récession de son histoire moderne, les plus grandes inégalités depuis des décennies et un système politique au bord de l'implosion.

À plus d'un titre, Axia se bat contre elle-même. Les dissensions du passé ont refait surface, entraînant dans leur sillage de nouveaux conflits. La génération actuelle et les suivantes ont tout à perdre.

Prendrez-vous part au soutien économique d'Axia ? Sacrifierez-vous votre profit immédiat pour un avenir meilleur ? Peut-être pourrez-vous traverser cette épreuve et même prospérer si vous réussissez à saisir les opportunités là où les autres ne voient que la crise.

INTRODUCTION

Axia, un pays à l'histoire ancienne et légendaire, est entrée avec peine dans l'ère moderne. Après plusieurs années de guerre, de troubles sociaux et de privations, le pays est devenu suffisamment stable pour rejoindre l'Union économique créée par les pays voisins.

Mais aujourd'hui, son économie tombe en ruine. Gangrénée par la corruption et la bureaucratie, Axia n'est plus en mesure de se positionner sur la scène internationale. Pour faire face à cette crise majeure émergente, ses partenaires économiques lui ont momentanément accordé leur soutien, tout en imposant à Axia un plan d'austérité rigoureux. Les salaires ont atteint un niveau plancher, le niveau de vie est en chute libre et la fuite des cerveaux a débuté.

Heureusement, il reste un peu d'espoir. De nouveaux entrepreneurs intrépides et enthousiastes ont vu dans cette crise l'opportunité d'investir dans le pays. L'heure est venue de recoller les morceaux et de lutter pour la croissance et la prospérité. Toutefois, une telle prouesse n'est pas aisée et les risques demeurent bien réels.

Dans ce jeu de survie économique où toutes les décisions seront capitales, le gagnant sera l'entrepreneur qui surmontera la crise en devançant ses rivaux, usant de toutes les ressources disponibles !

TABLE DES MATIÈRES

- MATÉRIEL DE JEU 2
- MISE EN PLACE 4
- DÉROULEMENT DU JEU 6
 - 1. ÉVÈNEMENT 6
 - 2. INTÉRÊT 6
 - 3. PLANIFICATION 7
 - 4. ACTIONS 7
 - 5. BILAN 15
- FIN DE MANCHE 16
- FIN DE PARTIE 16
- QUESTIONS/RÉPONSES 17
- INDEX 18

MATÉRIEL DE JEU

1 plateau de jeu



1 sac en tissu
pour les tuiles
Travailleurs nationaux



165 pions en bois

120 ressources

30 Énergies, 30 Nourritures, 15 Minerais,
15 Carburants, 15 Métaux, 15 Machines



45 pions joueur

25 pions Manager
(5 par joueur)

5 pions Ordre du tour



5 pions Argent



5 pions PV



5 pions Emprunt



128 cartes

48 Compagnies
18 niveau I, 18 niveau II
et 12 niveau III



30 Évènements
10 vertes, 10 jaunes, 10 rouges



9 Plans d'austérité/
Aides de jeu



28 Influences



5 Entrepôts

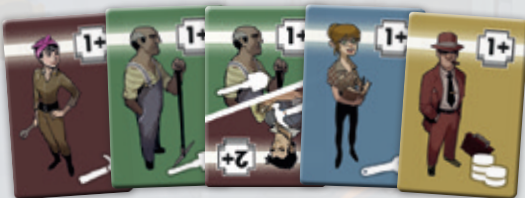


8 Aides de jeu
Phases d'une manche, Table des prix



137 tuiles

40 Travailleurs nationaux
15 Ouvriers, 6 Fermiers, 4 Fermiers/
Ouvriers, 10 Ingénieurs, 5 Financiers



1 Travailleur
intérimaire



52 Contrats d'exportation
24 niveau I, 16 niveau II, 12 niveau III



20 Travailleurs étrangers
5 Ouvriers, 5 Fermiers, 5 Ingénieurs,
5 Financiers



5 tuiles Argent
+50/+100



3 tuiles Multiplicateur



3 tuiles Statut



11 tuiles Pénalité



2 tuiles Inutilisable



Ces tuiles sont utilisées
quand une ou deux
actions sont bloquées
suite à un évènement.

Les ressources sont
considérées comme
inépuisables. Ces tuiles
sont utilisées si vous venez
à manquer de pions
Ressource. Pour utiliser
une tuile Multiplicateur,
placez-y un pion de la
ressource concernée
et remettez les pions
excédentaires dans
la réserve générale.

MISE EN PLACE

1. Placez le plateau au centre de la table. Triez les **piens Ressource** par type et placez-les à côté du plateau, accessibles à tous. Placez les **tuiles Pénalité** près des ressources.
2. Triez les **cartes Compagnie** en trois paquets selon leur niveau (I, II, III). Mélangez chaque paquet et formez 3 pioches, face cachée, à côté du plateau. Prenez les 6 premières cartes de niveau I et placez-les, face visible, sur les 6 emplacements dédiés du plateau.
3. Triez les **cartes Évènement** en trois paquets selon leur couleur (rouge, jaune, verte). Mélangez chaque paquet et formez 3 pioches, face cachée, à côté du plateau.
4. Mélangez les **cartes Influence** et formez une pioche, face cachée, à côté du plateau.
5. Placez la **tuile Travailleur intérimaire** sur son emplacement du plateau. Triez les 20 **tuiles Travailleurs étrangers** par type puis placez-les sur leurs emplacements du plateau. Placez les 40 **tuiles Travailleurs nationaux** dans le sac en tissu. Piochez-en 5 au hasard et mettez-les sur leurs emplacements du plateau.
6. Triez les **tuiles Contrat d'exportation** selon leur niveau (I, II, III). Prenez aléatoirement 8 tuiles de niveau I et 8 tuiles de niveau II, et retirez-les du jeu sans les regarder. Mélangez les tuiles restantes par niveau et formez 3 piles à côté du plateau. Prenez les 12 premières tuiles de niveau I et placez-les, face visible, sur le marché à l'exportation (8 disponibles et 4 futures).



7. Placez une **tuile Statut** sur la case **31** de la **piste de Crise**.


8. Placez sur le plateau la **carte Plan d'austérité** correspondant au nombre de joueurs et au niveau de difficulté souhaité. Placez une **tuile Statut** sur la manche **1** de la carte et une **tuile Statut** sur la valeur de la **piste de PV** (points de victoire) correspondant à l'objectif de la première manche.

 Facile
  Normal
  Difficile

9. Chaque joueur choisit une couleur et prend le matériel de jeu de cette couleur :

- 1 carte Entrepôt
- 1 pion Emprunt
- 1 pion Argent
- 4 pions Manager
- 1 pion Ordre du tour
- 1 **pion PV**, qu'il place sur la case **15** de la **piste de PV**

Le joueur le plus économe est désigné premier joueur. Vous êtes libres d'utiliser toute autre méthode pour désigner le premier joueur. Placez le **pion Ordre du tour** du premier joueur sur la case marquée **1** de la **piste d'Ordre du tour**. Ensuite, en suivant le sens horaire, placez les pions Ordre du tour des autres joueurs sur cette piste.

 **Le cinquième pion Manager de chaque joueur est placé à côté du plateau jusqu'à ce qu'il soit obtenu en cours de partie.**

10. Chaque joueur place son **pion Argent** sur la **piste d'Argent** : le premier joueur commence avec **22 Crédits**, le deuxième avec **24 Crédits**, le troisième avec **26 Crédits**, le quatrième avec **28 Crédits** et le cinquième avec **30 Crédits**. Si un joueur compte plus de 50/100 Crédits en cours de partie, il utilisera une tuile Argent +50/+100.

1 Crédit représente 1 million d'ECU (Economic Credit Unit), la devise du pays.



DÉROULEMENT DU JEU

L'objectif de **Crisis** est de surmonter la crise économique, voire même d'y prospérer, alors que tout s'effondre autour de vous. La crise actuelle a forcé le gouvernement d'Axia à privatiser des pans entiers de son infrastructure nationale. Dans un même temps, nombre de sociétés commerciales font faillite et peuvent être rachetées sur le marché, offrant ainsi d'importantes opportunités d'investissement. Chaque manche, ces opportunités apparaîtront sous la forme de cartes Compagnie.

Les joueurs doivent prendre des décisions difficiles dans un contexte économique défavorable, aggravé par l'obligation d'atteindre les objectifs du plan d'austérité imposé par l'Union économique. Si tous travaillent en ce sens, la situation économique s'améliorera. S'ils échouent, elle se détériorera, entraînant de fâcheuses conséquences.

La situation économique du pays est matérialisée par la piste de Crise qui mesure le Statut Financier d'Axia. Si la tuile Statut de cette piste descend sous 0 en cours de partie, le pays tombe en faillite et la partie s'achève immédiatement.

Le gagnant est le joueur avec le plus de points de victoire (PV) en fin de partie, réussissant ainsi à prospérer en ces temps de crise.



Si la partie se termine prématurément suite à la faillite du pays, seuls les joueurs ayant atteint l'objectif de la manche en cours sont éligibles à la victoire.

Crisis se joue en maximum **7 manches**. Celles-ci sont organisées par niveau (I, II, III) comme indiqué sur la carte Plan d'austérité. Le niveau indique quelles cartes Compagnie et quelles tuiles Contrat d'exportation sont utilisées. Chaque manche se déroule en **5 phases** :

- 1. Évènement** : piochez une carte Évènement et appliquez ses effets.
- 2. Intérêt** : chaque joueur paie un intérêt pour chaque emprunt contracté.
- 3. Planification** : les joueurs placent leurs pions Manager sur le plateau.
- 4. Actions** : les actions sont résolues dans l'ordre indiqué sur le plateau.
- 5. Bilan** : le Statut Financier d'Axia est ajusté en comparant les PV de chaque joueur à l'objectif de la manche en cours.

Si le pays n'a pas fait faillite à l'issue du bilan, préparez la manche suivante. Le jeu s'arrête à la fin de la septième manche.

| MANCHE | NIVEAU |
|--------|--------|
| 1 | I |
| 2 | I |
| 3 | I |
| 4 | II |
| 5 | II |
| 6 | III |
| 7 | III |

1. ÉVÈNEMENT

Au début de chaque manche, piochez et appliquez les effets de la première carte Évènement du paquet correspondant au Statut Financier actuel d'Axia (rouge, jaune, vert). Les effets de l'évènement s'appliquent uniquement à la manche en cours.



2. INTÉRÊT

Chaque joueur doit payer 1 Crédit par emprunt qu'il a contracté. Un joueur incapable de payer ses intérêts doit prendre 1 tuile Pénalité -1PV pour chaque Crédit impayé.




3. PLANIFICATION

En respectant l'ordre du tour, chaque joueur place un pion Manager sur une case Action disponible du plateau.

Répétez cette étape jusqu'à ce que chaque joueur ait placé tous ses pions Manager.

Les cases Action ne peuvent accueillir qu'un seul pion Manager, à l'exception des deux premières (**4.1 Corruption** et **4.2 Subsidés gouvernementaux**) qui peuvent accueillir un nombre illimité de pions Manager, d'un ou plusieurs joueurs.



 **Action 4.14 Export** : les pions Manager sont placés de gauche à droite sur les cases Action.

4. ACTIONS

Les actions avec au moins 1 pion Manager sont activées et résolues dans l'ordre du plateau (de **4.1 Corruption** à **4.14 Export**). À l'exception de l'action **4.13 Production**, les actions sans pion Manager sont donc ignorées. Les ressources et Crédits obtenus lors d'une action peuvent être utilisés durant la même manche pour une action ultérieure (ex : utiliser les Crédits d'un emprunt pour acheter une carte Compagnie).

Après avoir activé son action, le pion Manager est retiré du plateau et rendu à son propriétaire.

Dès qu'un joueur gagne ou perd des points de victoire, il ajuste son pion sur la piste de PV. De même, dès qu'un joueur gagne ou perd des Crédits, il ajuste son pion sur la piste d'Argent.

4.1. Corruption



4.2. Subsidés gouvernementaux



4.3. Leader



4.4. Bras droit



4.5. Emprunt



4.6. Industrie locale



4.7. Travailleur intérimaire



4.8. Travailleurs étrangers



4.9. Travailleurs nationaux



4.10. Compagnies



4.11. Import



4.12. Marché de l'énergie



4.13. Production



4.14. Export




Si un joueur ne peut ou ne veut pas payer le coût de certaines actions (4.6/4.8/4.10/4.11/4.12), il doit prendre une ou plusieurs tuiles Pénalité.

Les tuiles Pénalité représentent l'impact négatif à long terme sur l'économie d'Axia. Ces tuiles ne sont prises en compte qu'en fin de partie, elles n'affectent donc pas le Statut Financier en cours de partie.

Les tuiles Pénalité ont deux faces. Retournez-les sur la face -3PV si vous venez à manquer de tuiles.

4.1. CORRUPTION

Chaque joueur pioche 1 carte Influence pour chacun de ses pions Manager placés sur cette case Action. Utilisées au bon moment, les cartes Influence peuvent vous permettre de vous sortir d'une mauvaise passe ou d'aggraver la situation d'un autre joueur. Une carte Influence jouée est immédiatement défaussée.

 **Chaque joueur ne peut utiliser qu'une seule carte Influence par manche. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour en former une nouvelle.**

4.2. SUBSIDES GOUVERNEMENTAUX

Chaque joueur reçoit 4 Crédits pour chacun de ses pions Manager placés sur cette case Action.


4.3. LEADER

Le joueur qui a placé un pion Manager sur cette case Action devient premier joueur dans l'ordre du tour et gagne 1 PV. L'ordre relatif des autres joueurs reste inchangé.

 **Le premier joueur de la manche peut jouer cette action afin d'assurer sa position de leader.**

4.4. BRAS DROIT

Le joueur qui a placé un pion Manager sur cette case Action devient deuxième joueur dans l'ordre du tour et pioche 1 carte Influence. L'ordre relatif des autres joueurs reste inchangé.

 **Le deuxième joueur de la manche peut jouer cette action afin d'assurer sa position de bras droit. Un joueur activant à la fois l'action 4.3 Leader et 4.4 Bras droit occupera la deuxième position à la fin de la manche.**

4.5. EMPRUNT

Le joueur qui a placé un pion Manager sur cette case Action reçoit 10 Crédits et perd 1 PV. S'il s'agit de son premier emprunt, ce joueur place son pion Emprunt sur la case 1 de la piste d'Emprunt. Ce pion monte de 1 case pour chaque nouvel emprunt. Un même joueur ne peut avoir plus de 4 emprunts en cours.

Les emprunts génèrent des intérêts qui doivent être payés à la phase 2 de chaque manche. Un joueur peut rembourser un emprunt à tout moment du jeu en payant 10 Crédits et en ajustant sa position sur la piste d'Emprunt (ou en retirant son pion Emprunt s'il n'en avait qu'un). Cependant, le PV perdu suite à l'emprunt n'est pas récupéré.

À la fin de la partie, les emprunts peuvent être remboursés avant le décompte final.

 **Les emprunts peuvent être remboursés à tout moment, y compris juste avant le paiement des intérêts.**

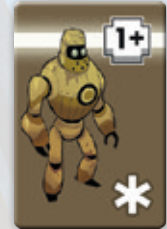
4.6. INDUSTRIE LOCALE

Le joueur qui a placé un pion Manager sur cette case Action doit acheter une ressource de son choix en payant uniquement les Crédits indiqués sur la table de prix. Cet achat ne fait pas perdre de PV.

 **Un joueur ne pouvant ou ne voulant pas faire son action doit prendre une tuile Pénalité -1PV.**

4.7. TRAVAILLEUR INTÉRIMAIRE *

Le joueur qui a placé un pion Manager sur cette case Action reçoit la tuile Travailleur intérimaire qu'il garde jusqu'à la fin de la manche. Ce travailleur remplace n'importe quel type de travailleur (ouvrier, fermier, ingénieur ou financier) et possède un niveau de compétence de 1.



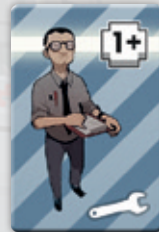
4.8. TRAVAILLEURS ÉTRANGERS



Le joueur qui a placé un pion Manager sur cette case Action doit embaucher un travailleur étranger en payant 5, 3 ou 1 Crédits selon que le Statut Financier se trouve respectivement dans la zone verte, jaune ou rouge de la piste de Crise.



Un joueur ne pouvant ou ne voulant pas faire son action doit prendre une tuile Pénalité -1PV.



Le joueur peut prendre la tuile Travailleur étranger de son choix : ouvrier, fermier, ingénieur ou financier. Ces travailleurs ont tous un niveau de compétence de 1.

4.9. TRAVAILLEURS NATIONAUX



Les travailleurs nationaux peuvent effectuer diverses tâches à des niveaux de compétence variables. Les compagnies ont besoin de ces travailleurs pour produire. Les travailleurs avec un haut niveau de compétence permettent d'optimiser la capacité de production des compagnies.

Il y a 5 cases Action, chacune liée à une tuile Travailleurs nationaux. Un même joueur peut placer ses pions Manager sur plusieurs cases Action afin d'engager plusieurs travailleurs nationaux et donc prendre plusieurs tuiles durant une même manche.

Lors de l'activation, les joueurs prennent la tuile Travailleurs nationaux de la case Action jouée.

Il y a 5 types de tuiles Travailleurs nationaux, avec des niveaux de compétence variables :



Ouvrier

Niveau 1



Fermier

Niveau 1 ou 2



Fermier/Ouvrier

Niveau 1 (Fermier)
et 2 (Ouvrier)



Ingénieur

Niveau 1, 2 ou 3



Financier

Niveau 1 ou 2

Toutes les tuiles Travailleurs, y compris les travailleurs étrangers et le travailleur intérimaire, servent à la production des compagnies. Lors de la production de chaque manche (**action 4.13**), chaque joueur peut librement affecter ses travailleurs à ses compagnies, les transférer d'une compagnie à l'autre ou les laisser inactifs.


4.10. COMPAGNIES

Les compagnies sont la principale source de PV, Crédits et ressources. Les tuiles Travailleurs (nationaux, étrangers et intérimaire) peuvent être placées sur les cartes Compagnie afin d'activer la production. La plupart des compagnies requièrent également des ressources et/ou de l'énergie pour être activées.



Chaque carte Compagnie présente une case Action sur laquelle un pion Manager peut être placé. Un même joueur peut placer ses pions Manager sur plusieurs cartes afin d'acheter plusieurs compagnies durant une même manche.

Quand un joueur achète une compagnie, il doit payer son prix d'achat. Ce joueur gagne immédiatement les PV correspondants et place la carte dans sa zone de jeu, près de son entrepôt.

 Certaines cartes Compagnie présentent 1 ou 2 icônes Cinquième Manager. Quand un joueur totalise au moins 3 de ces icônes sur ses cartes, il prend immédiatement son cinquième pion Manager. Celui-ci est utilisable dès la prochaine manche.

 **Un joueur ne pouvant ou ne voulant pas faire son action doit prendre des tuiles Pénalité pour un total égal aux PV indiqués sur la carte Compagnie.**

4.11. IMPORT

Chacune des 8 cases Action de l'import ne peut accueillir qu'un seul pion Manager.

Un même joueur peut placer ses pions Manager sur plusieurs cases Action.

Comme l'importation de marchandises augmente le déficit commercial d'Axia, les ressources importées font perdre des PV aux joueurs qui les achètent.



Il y a 8 possibilités d'importation de ressources :

| Ressource | Quantité | PV perdu | Prix (Crédit) | Pénalité si achat impossible ou refusé |
|--|---|------------------|----------------|---|
| Énergie  | 1-2 | 1 PV / ressource | 1 / ressource | -1 PV |
| Nourriture  | 1-2 | 2 PV / ressource | 4 / ressource | -2 PV |
| Minerai  | 1-2 | 2 PV / ressource | 4 / ressource | -2 PV |
| Carburant  | 1-2 | 3 PV / ressource | 6 / ressource | -3 PV |
| Métal  | 1-2 | 4 PV / ressource | 8 / ressource | -4 PV |
| Machine  | 1-2 | 6 PV / ressource | 12 / ressource | -6 PV |
| Lot 1 | 2x  & 2x  | 5 PV | 9 | -5 PV |
| Lot 2 | 2x  & 2x  | 6 PV | 13 | -6 PV |

Quand un joueur achète une ou plusieurs ressources, il doit les payer en ajustant ses pions sur les pistes d'Argent et de PV. Ensuite, il prend les pions Ressource de la réserve et les place sur sa carte Entrepôt. Si ce joueur n'a pas assez de Crédits ou de PV, il ne peut pas acheter de ressources.

Comme indiqué sur la carte Entrepôt, le stockage de ressources est limité à 12 Énergies, 12 Nourritures, 12 Minerais, 6 Carburants, 6 Métaux et 6 Machines. Toute ressource excédentaire est immédiatement défaussée dans la réserve générale.



Un joueur ne pouvant ou ne voulant pas faire son action doit prendre des tuiles Pénalité pour un total égal au coût en PV du lot ou d'une unité de la ressource convoitée.

4.12. MARCHÉ DE L'ÉNERGIE

Chacune des 5 cases Action du marché de l'énergie ne peut accueillir qu'un seul pion Manager.

Un même joueur peut placer ses pions Manager sur plusieurs cases Action.

Chaque case Action permet d'acheter de l'énergie ou de convertir des ressources en énergie :

- Acheter 1 ou 2 pions Énergie au prix de 2 Crédits l'unité
- Acheter 1, 2 ou 3 pions Énergie au prix de 3 Crédits l'unité
- Convertir 1 pion Nourriture en 2 pions Énergie
- Convertir 1 pion Carburant en 3 pions Énergie
- Convertir 1 ou 2 pions Minerai en 2 pions Énergie l'unité

Quand un joueur acquiert de l'énergie, il doit la payer en ajustant son pion sur la piste d'Argent ou en défaussant les ressources converties. Ensuite, il prend les pions Énergie de la réserve et les place sur sa carte Entrepôt.



Un joueur ne pouvant ou ne voulant pas faire son action doit prendre une tuile Pénalité -1PV.

4.13. PRODUCTION



Cette action se déroule dans la zone de jeu de chaque joueur et non sur le plateau. Lors des premières manches de votre première partie, il est recommandé de résoudre la production dans l'ordre du tour afin d'éviter toute erreur. Ultérieurement, les productions de chaque joueur peuvent se faire simultanément.

La production n'est pas une action obligatoire. Chaque joueur peut activer ou non une ou plusieurs de ses compagnies. L'ordre d'activation n'a pas d'importance. Les travailleurs peuvent rester inactifs et il est permis de conserver ses ressources dans l'entrepôt pour un usage ultérieur.

L'activation des compagnies suit la séquence suivante :

- 1. Travailleurs requis :** placez les tuiles Travailleur sur le bord gauche des cartes Compagnie que vous désirez activer.
- 2. Ressources requises :** prenez les pions Ressource de votre entrepôt et placez-les à gauche des cartes Compagnie que vous désirez activer.
- 3. Travailleurs bonus (facultatif) :** placez les tuiles Travailleur sur le bord inférieur des cartes Compagnie que vous désirez activer.
- 4. Production :** défaussez les ressources utilisées pour produire. Placez les ressources produites dans votre entrepôt, ou gagnez les Crédits et/ou PV.

1. Travailleurs requis

La première condition pour activer une compagnie est de compléter les emplacements des travailleurs requis sur le bord gauche de la carte. La plupart des compagnies n'ont besoin que d'un seul travailleur mais certaines de niveau III en requièrent deux. Le type de travailleur requis est illustré par une icône sur l'emplacement.

2. Ressources requises

La plupart des compagnies ont également besoin de ressources pour produire.

Afin d'indiquer quelles ressources sont affectées à quelles compagnies, chaque joueur prend les pions de son entrepôt et les place à gauche des cartes Compagnie qu'il veut voir produire.




3. Travailleurs bonus (facultatif)

Chaque carte Compagnie présente un ou plusieurs emplacements sur son bord inférieur pour des travailleurs bonus.

Un joueur peut augmenter la production d'une compagnie en affectant des travailleurs de niveau 1 à 3 sur ces emplacements. Le niveau de compétence de ces travailleurs bonus est ajouté à la capacité de production de la compagnie.



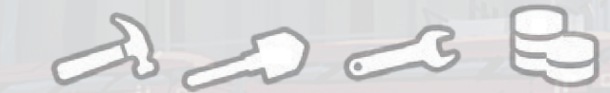
Si la production d'une compagnie résulte d'une multiplication , le niveau de compétence des travailleurs bonus est également ajouté au multiplicateur.

4. Production

Les compagnies produisent des ressources, des Crédits et/ou des PV. La production de chaque compagnie peut être modifiée par le niveau de compétence des travailleurs bonus.

Après avoir activé vos compagnies, défaussez toutes les ressources utilisées puis placez toutes les ressources produites dans votre entrepôt. Ajustez vos pions sur les pistes d'Argent et de PV.

Toutes les cartes Compagnie sont détaillées à la page 19.



Important : les joueurs peuvent librement (ré)assigner leurs travailleurs en début de production. Cependant, chaque tuile Travailleur ne peut servir qu'à la production d'une seule compagnie par manche.

Important : les ressources requises pour produire doivent être disponibles dès le début de la production.

Durant une même manche, les ressources produites par une compagnie ne peuvent pas servir à la production d'une autre compagnie. Vous devrez veiller à anticiper vos besoins avant la production.



Un joueur ne peut jamais stocker plus de ressources que ne le permet son entrepôt : 12 Énergies, 12 Nourritures, 12 Minerais, 6 Carburants, 6 Métaux et 6 Machines. Toutes les ressources excédentaires, produites ou achetées, doivent immédiatement être défaussées dans la réserve générale.

Exemples de production



Pour activer cette ferme, un joueur a besoin de 1 tuile Fermier et 1 pion Énergie. De base, la production de la ferme est de 2 Nouritures. Cependant, puisqu'il a également affecté une tuile Ouvrier de niveau 1 comme travailleur bonus, la ferme produit un total de 3 Nouritures.



Pour activer ce port, un joueur a besoin de 1 tuile Ouvrier, 1 tuile Ingénieur, 2 pions Énergie et 1 pion Carburant. De base, la production du port est de 2 PV et $4 \times 5 = 20$ Crédits. Cependant, puisqu'il a également affecté une tuile Ouvrier étranger de niveau 1 et une tuile Financier de niveau 2 comme travailleurs bonus, le port produit un total de $1 + 2 + 2 = 5$ PV et $(1 + 2 + 4) \times 5 = 35$ Crédits.

4.14. EXPORT

Chacune des 5 cases Action de l'export ne peut accueillir qu'un seul pion Manager.

En suivant l'ordre dans lequel les pions Manager ont été placés (de gauche à droite), chaque joueur présent sur une des case Action peut vendre des ressources.

À son tour, un joueur peut choisir parmi les trois options suivantes :

1. Exporter des ressources
2. Vendre au marché noir
3. Passer son tour

Quand tous les joueurs présents ont fait une action, on recommence le tour. L'action Export se termine quand tous les joueurs ont passé leur tour.

 Contrairement à la plupart des autres actions, chaque joueur ne peut placer qu'un seul pion Manager.

1. Exporter des ressources

Au début du jeu, il y a 12 tuiles Contrat d'exportation sur le plateau. Les 8 tuiles de gauche sont les contrats disponibles et les 4 tuiles de droite sont les contrats futurs.

Un joueur peut prendre un des contrats disponibles et l'honorer en vendant les ressources correspondantes. Le chiffre sur la tuile indique le maximum de pions Ressource pouvant être vendus, le minimum étant toujours de 1. Les Crédits et les PV gagnés pour chaque pion Ressource vendu sont indiqués sur la table des prix.

Le joueur qui exporte défaisse de 1 à X pions de la ressource vendue. Pour chaque pion, il reçoit les Crédits et les PV en ajustant ses pions sur les pistes respectives. La tuile Contrat d'exportation est retirée du jeu.



TABLE DES PRIX

2. Vendre au marché noir

En parallèle de l'exportation, un joueur peut vendre au marché noir.

Les ressources qui sont vendues sur le marché noir rapportent deux fois plus de Crédits qu'à l'exportation car ces ventes ne sont pas soumises aux taxes. Cependant, ces ressources ne rapportent aucun PV. En vendant au marché noir, un joueur réalise une bonne opération à court terme en gagnant plus de Crédits mais il fragilise l'économie à long terme en ne générant aucun PV.

Le joueur qui vend au marché noir défaisse de 1 à 4 pions Ressource identiques et reçoit pour chaque pion les Crédits, comme indiqué sur la table des prix.

Chaque joueur peut vendre au marché noir jusqu'à 4 ressources de chaque type par manche.

Au prochain tour d'action Export, le joueur peut décider de vendre au marché noir un autre type de ressource. Les tuiles Contrat d'exportation n'affectent pas le marché noir et un joueur n'est pas obligé de remplir un contrat disponible pour vendre au marché noir.

3. Passer son tour

Quand un joueur décide de passer son tour, il retire son pion Manager de l'action Export. Ce joueur ne pourra plus vendre durant cette manche mais les autres joueurs encore présents sur une des cases Action peuvent continuer à jouer jusqu'à ce qu'ils aient tous passé.

Exemple d'export

Bleu est premier et décide d'exporter 4 Nourritures en utilisant le contrat d'exportation 4 Nourritures. +4♦ +8●

Rouge décide ensuite d'exporter 2 Carburants en utilisant le contrat d'exportation 3 Carburants. +4♦ +6●

Vert décide de vendre 3 Minerais au marché noir (sur un maximum de 4) malgré qu'il y ait un contrat d'exportation 6 Minerais disponible. +12●

C'est de nouveau à Bleu de jouer et il décide d'exporter ses 2 dernières Nourritures en utilisant le contrat d'exportation 6 Nourritures. +2♦ +4●

Rouge décide de passer et retire son manager de l'action Export.

Vert passe également et retire son manager.

Bleu peut maintenant jouer autant d'actions Export qu'il le souhaite avant de passer son tour.



5. BILAN

Chaque joueur compare sa position sur la piste de PV à l'objectif du plan d'austérité de la manche en cours. Le Statut Financier d'Axia est alors ajusté de la différence entre la position de chaque joueur et l'objectif de la manche.

Si un joueur a **plus de PV** que l'objectif, alors la différence est ajoutée au Statut Financier d'Axia. Ses efforts ont contribué à la stabilité économique du pays.

Si un joueur a **moins de PV** que l'objectif, alors la différence est soustraite du Statut Financier d'Axia. Ses efforts ont été insuffisants pour maintenir la stabilité économique du pays.

La somme des différences de chaque joueur donne l'ajustement final à appliquer au Statut Financier sur la piste de Crise, à la hausse ou à la baisse.



Lors du bilan des deuxième, quatrième et sixième manches, chaque joueur qui atteint ou dépasse l'objectif reçoit 1 carte Influence. Si plusieurs joueurs ont droit à une carte Influence, ils piochent dans l'ordre du tour.

La valeur maximale du Statut Financier d'Axia est plafonnée à 45.

Si le Statut Financier tombe sous 0, la partie se termine immédiatement (voir page 16).

Exemple de bilan

Dans une partie à 4 joueurs de difficulté moyenne, l'objectif à atteindre à la fin de la troisième manche est de **29 PV**. Le Statut Financier actuel d'Axia est de **15** alors que les PV de chaque joueur sont :

Bleu : 23 PV, Rouge : 33 PV, Vert : 24 PV, Blanc : 28 PV

La différence entre Bleu et l'objectif de la manche est de **-6** (23 - 29)

La différence entre Rouge et l'objectif de la manche est de **+4** (33 - 29)

La différence entre Vert et l'objectif de la manche est de **-5** (24 - 29)

La différence entre Blanc et l'objectif de la manche est de **-1** (28 - 29)

Lors du bilan de cette manche, le Statut Financier d'Axia **diminue de 8** (-6+4-5-1). Le Statut Financier est donc placé sur la **position 7** (15-8).



FIN DE MANCHE

Avant d'entamer la prochaine manche, effectuez les étapes suivantes :

- Si la tuile **Travailleur intérimaire** a été prise lors de la manche, remplacez-la sur son emplacement.
- Les tuiles **Travailleurs étrangers** présentes sur le plateau restent sur leurs emplacements.
- Retirez du jeu toutes les tuiles **Travailleurs nationaux** et les cartes **Compagnie** restant sur le plateau.
- Piochez 5 nouvelles tuiles Travailleurs nationaux dans le sac et placez-en une, face visible, sur chacun des 5 emplacements.
- Prenez les 6 premières cartes Compagnie de la pioche correspondant au niveau de la nouvelle manche (I, II ou III), et placez-en une, face visible, sur chacun des 6 emplacements.
- Retirez du jeu toutes les tuiles **Contrat d'exportation** restant dans la colonne la plus à gauche de l'action Export. Décalez les autres tuiles d'une colonne vers la gauche, en conservant leurs positions relatives. Les emplacements vides dans une colonne ne sont pas complétés avec de nouvelles tuiles.
- Prenez les 4 prochaines tuiles Contrat d'exportation et placez-les, face visible, sur les emplacements des contrats futurs (colonne la plus à droite).
- Descendez la tuile **Statut** d'une ligne sur la carte **Plan d'austérité** puis déplacez la tuile Statut de la **piste de PV** sur la case correspondant à l'objectif de la nouvelle manche.



Notez que les 4 prochaines tuiles disponibles peuvent ne pas correspondre au niveau de la nouvelle manche (I, II ou III).

FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de deux façons :

- **Surmonter la crise** : à la fin de la septième manche, si le Statut Financier d'Axia est égal ou supérieur à 0, les joueurs ont surmonté la crise. Procédez au décompte final.
- **Faillite nationale** : à la fin d'une manche (y compris la septième), si le Statut Financier descend sous 0, la partie prend fin immédiatement. Axia tombe en faillite, provoquant de graves troubles sociaux, la nationalisation des entreprises et le début de longues actions en justice.

SURMONTER LA CRISE

Si Axia surmonte la crise, chaque joueur a une dernière possibilité de rembourser ses emprunts. Ensuite, chaque joueur ajuste sa position sur la piste de PV comme suit :

+1 PV par tranche de 5 Crédits restants.

-2 PV pour chaque emprunt non remboursé.

-X PV où X est la somme des pénalités accumulées en cours de partie.

Le gagnant est le joueur qui possède le plus de PV après les ajustements.

En cas d'égalité, le joueur qui possède le plus de Crédits est le gagnant. En cas de nouvelle égalité, le joueur avec le moins de points de pénalité est le gagnant. S'il y a toujours égalité, le joueur qui possède les compagnies les plus prestigieuses (avec le plus grand total de PV sur les cartes) est le gagnant.

FAILLITE NATIONALE

Si Axia tombe en faillite, chaque joueur n'ayant pas atteint l'objectif de la manche en cours perd la partie. Il est donc possible que tous les joueurs perdent simultanément.

Les joueurs qui ont atteint ou dépassé l'objectif sont éligibles à la victoire. Ceux-ci doivent d'abord ajuster leur position sur la piste de PV en déduisant le total des pénalités accumulées en cours de partie.

Par contre, suite à la faillite, les Crédits sont dévalués et les emprunts sont annulés. Par conséquent, ils n'interviennent plus dans le décompte final. Le gagnant est le joueur éligible qui possède le plus de PV après ajustement.

En cas d'égalité, les conditions de départage sont les mêmes que lorsque la crise est surmontée (voir ci-dessus).

QUESTIONS/RÉPONSES

Comment gagner et perdre des Crédits ?

Vous gagnez des Crédits : en recevant des subsides gouvernementaux (4.2)
en contractant un emprunt (4.5)
en les produisant avec certaines compagnies (4.13)
en exportant des ressources ou en les vendant sur le marché noir (4.14)
en jouant certaines cartes Influence

Vous perdez des Crédits : suite à certains évènements (phase 1)
en payant les intérêts de vos emprunts (phase 2)
en achetant des ressources (4.6)
en embauchant des travailleurs étrangers (4.8)
en achetant des compagnies (4.10)
en important des ressources (4.11)
en achetant de l'énergie (4.12)

Comment gagner et perdre des PV :

Vous gagnez des PV : en devenant premier joueur (4.3)
en achetant des compagnies (4.10)
en les produisant avec certaines compagnies (4.13)
en exportant vos ressources (4.14)
en jouant certaines cartes Influence

Vous perdez des PV : en contractant un emprunt (4.5)
en important des ressources (4.11)
à cause des pénalités de fin de partie

Comment puis-je embaucher des travailleurs ?

En utilisant vos pions Manager pour les travailleurs nationaux (4.9) et le travailleur intérimaire (4.7), et en y ajoutant des Crédits pour les travailleurs étrangers (4.8).

Comment puis-je obtenir des ressources ?

En les achetant via les actions Industrie locale (4.6), Import (4.11) et Marché de l'énergie (4.12), ou en les produisant avec certaines compagnies (4.13).

Comment puis-je obtenir des cartes Influence ?

En jouant les actions Corruption (4.1) et Bras droit (4.4), ou en atteignant l'objectif du plan d'austérité à la fin des deuxième, quatrième et sixième manches (phase 5).

Un même joueur peut-il activer les actions Leader (4.3) et Bras droit (4.4) au cours d'une manche ?

Oui. Cela lui permet de gagner 1 PV et 1 carte Influence. Mais les actions étant résolues dans l'ordre, ce joueur occupera la deuxième place lors de la prochaine manche. L'ordre relatif des autres joueurs reste inchangé.

Puis-je contracter un emprunt ou importer des ressources si je n'ai pas assez de points de victoire ?

Non. Cependant, les Crédits et les PV générés préalablement durant la manche peuvent être directement utilisés pour contracter un emprunt ou importer des ressources.

Comment résoudre les évènements qui réduisent la production ?


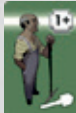



Ces évènements réduisent la valeur de base de la production (indiquée dans le coin inférieur droit de la carte Compagnie). Le multiplicateur est ensuite appliqué pour calculer la production finale de la compagnie.

Que se passe-t-il lorsqu'un évènement oblige un joueur à payer plus de Crédits qu'il n'en possède ?






Le joueur paie autant de Crédits que possible. Ensuite, il prend des tuiles Pénalité pour un total égal au nombre de Crédits impayés.

INDEX

40 TRAVAILLEURS NATIONAUX

| Quantité | Couleur | Type | Niveau | Tuile |
|----------|-----------|-----------------------|--|--|
| 15 | Brun | Ouvriers | 15x 1+ |  |
| 6 | Vert | Fermiers | 4x 1+ 2x 2+ |  |
| 4 | Vert/Brun | Fermiers/ Ouvriers | 4x 1+ / 2+ |  |
| 10 | Bleu | Ingénieurs | 2x 1+ 5x 2+ 3x 3+ |  |
| 5 | Beige | Financiers | 3x 1+ 2x 2+ |  |

20 TRAVAILLEURS ÉTRANGERS

| Quantité | Couleur | Type | Niveau | Tuile |
|----------|------------|-------------|--------------|---|
| 5 | Brun rayé | Ouvriers | 5x 1+ |  |
| 5 | Vert rayé | Fermiers | 5x 1+ |  |
| 5 | Bleu rayé | Ingénieurs | 5x 1+ |  |
| 5 | Beige rayé | Financiers | 5x 1+ |  |
| 1 | | INTÉRIMAIRE | 1+ |  |














CONTRATS D'EXPORT

| Niveau | Quantité | Type | Tuile |
|-------------------|------------------|----------------|---|
| 24x Niveau I | 6 | 4 Nourritures |  |
| | 4 | 6 Nourritures |  |
| | 2 | 8 Nourritures |  |
| | 4 | 4 Minerais |  |
| | 2 | 6 Minerais |  |
| | 1 | 2 Carburants |  |
| | 1 | 3 Carburants |  |
| | 1 | 4 Carburants |  |
| | 1 | 2 Métaux |  |
| | 1 | 3 Métaux |  |
| | 1 | 4 Métaux |  |
| | 16x Niveau II | 5 | 8 Nourritures |
| 2 | | 8 Minerais |  |
| 4 | | 4 Carburants |  |
| 4 | | 4 Métaux |  |
| 1 | | 4 Machines |  |
| 4 | | 10 Nourritures |  |
| 12x Niveau III | 3 | 4 Carburants |  |
| | 3 | 4 Métaux |  |
| | 2 | 4 Machines |  |

COMPAGNIES

| Type | Niveau | Prix d'achat | PV | Ressource requise | Travailleur requis | Travailleur bonus | Production | Icône 5ème Manager |
|-----------------|--------|--------------|----|-------------------|--------------------|-------------------|------------|--------------------|
| BANQUE 01 | I | 10 | 3 | | | | | 2 |
| BANQUE 02 | II | 10 | 3 | | | | | 2 |
| BANQUE 03 | II | 15 | 4 | | | | | 2 |
| TÉLÉCOM 01 | II | 15 | 3 | | | | | 2 |
| FERME 01 | I | 5 | 1 | - | | | | - |
| FERME 02 | I | 10 | 2 | - | | | | - |
| FERME 03 | I | 5 | 1 | | | | | - |
| FERME 04 | I | 10 | 2 | | | | | - |
| FERME 05 | I | 10 | 2 | | | | | - |
| FERME 06 | I | 5 | 2 | | | | | - |
| FERME 07 | II | 5 | 1 | | | | | - |
| FERME 08 | II | 10 | 2 | | | | | - |
| FERME 09 | II | 10 | 3 | | | | | - |
| FERME 10 | II | 10 | 3 | | | | | 1 |
| FERME 11 | II | 10 | 4 | | | | | 1 |
| FERME 12 | III | 10 | 3 | | | | | - |
| RESTAURANT 01 | II | 15 | 3 | | | | | 1 |
| RESTAURANT 02 | III | 25 | 6 | | | | | 1 |
| TRANSPORTEUR 01 | III | 25 | 6 | | | | | 1 |
| TRANSPORTEUR 02 | III | 25 | 6 | | | | | 1 |
| TRANSPORTEUR 03 | III | 25 | 6 | | | | | 1 |
| TRANSPORTEUR 04 | III | 30 | 7 | | | | | - |
| MÉTALLURGIE 01 | I | 15 | 4 | | | | | 1 |
| MÉTALLURGIE 02 | I | 20 | 5 | | | | | 1 |
| MÉTALLURGIE 03 | II | 15 | 3 | | | | | 1 |
| MÉTALLURGIE 04 | II | 20 | 4 | | | | | 1 |
| MÉTALLURGIE 05 | II | 20 | 4 | | | | | 1 |
| MÉTALLURGIE 06 | II | 20 | 4 | | | | | 1 |
| MÉTALLURGIE 07 | II | 20 | 5 | | | | | 1 |
| MÉTALLURGIE 08 | III | 15 | 4 | | | | | 1 |
| MÉTALLURGIE 09 | III | 25 | 6 | | | | | 1 |
| MINE 01 | I | 10 | 2 | | | | | - |
| MINE 02 | I | 15 | 3 | | | | | - |
| MINE 03 | I | 10 | 4 | | | | | 1 |
| RAFFINERIE 01 | I | 15 | 3 | | | | | 1 |
| PORT 01 | III | 20 | 5 | | | | | 2 |
| CENTRALE 01 | I | 10 | 3 | - | | | | 1 |
| CENTRALE 02 | I | 10 | 4 | | | | | 1 |
| CENTRALE 03 | II | 10 | 4 | | | | | 1 |
| CENTRALE 04 | II | 5 | 2 | | | | | 1 |
| CENTRALE 05 | III | 10 | 3 | | | | | 1 |
| HÔTEL 01 | I | 10 | 2 | | | | | - |
| HÔTEL 02 | I | 10 | 2 | | | | | - |
| HÔTEL 03 | II | 15 | 3 | | | | | - |
| HÔTEL 04 | II | 20 | 5 | | | | | 1 |
| HÔTEL 05 | III | 25 | 6 | | | | | 1 |
| SPACIOPORT 01 | III | 25 | 6 | | | | | 2 |
| GARE 01 | I | 8 | 3 | | | | | 2 |

PHASES D'UNE MANCHE

1. **Évènement** : piochez une carte Évènement et appliquez ses effets.
2. **Intérêt** : chaque joueur paie 1 Crédit par emprunt contracté.
3. **Planification** : les joueurs placent leurs pions Manager à tour de rôle sur le plateau.
4. **Actions** : les actions sont résolues dans l'ordre indiqué sur le plateau.
 - 4.1. **Corruption**

 - 4.2. **Subsides gouvernementaux**

 - 4.3. **Leader**

 - 4.4. **Bras droit**

 - 4.5. **Emprunt**

 - 4.6. **Industrie locale**

 - 4.7. **Travailleur intérimaire**
 *
 - 4.8. **Travailleurs étrangers**

 - 4.9. **Travailleurs nationaux**

 - 4.10. **Compagnies**

 - 4.11. **Import**

 - 4.12. **Marché de l'énergie**

 - 4.13. **Production**

 - 4.14. **Export**


5. **Bilan** : ajustez le Statut Financier en comparant les PV de chaque joueur à l'objectif du plan d'austérité de la manche en cours.



CRÉDITS



Auteurs : Pantelis Bouboulis & Sotiris Tsantilas
Développement : LudiCreations & Alvin Chen
Illustrations : Anthony Cournoyer
Graphisme : Sami Laakso, Viktor Csete & Heiko Günther
Règles : Paul Grogan
Traduction : Geek Attitude Games
Relecture : Geoffroy Simon, Philippe Oppelt, Yves Brostaux, Ludovic Chatillon, Samuel Mascari, Arthur Fallas, Loup Trolludik, Stéphane Verstraeten et Jean-Marie Mouret

Remerciements : Falko Sieverding, Kai Mölleken, David Turczy, Toni Heinonen, Maria Kivilaakso, Richard Ham, David Minken, Ken Boyter, Benjamin Taylor, Andreas Buhlmann, Dave Luza, Ryan LaFlamme, Edward & Amanda Uhler, Chris Marling, Luke Hector, Steven Tudor, Andy Lewis, Joel Wright, Tom Westrope, Kurt Van Hoeyveld, André Nordstrand, Anthony Racano, David J. Mortimer, Dimitris "JamesH" Chatzidimitriou

Pantelis remercie son épouse Yiouli pour son indéfectible soutien durant le développement de ce jeu et les nombreuses heures de test passées ensemble. Il remercie chaleureusement un autre testeur important, Eonstantinopoulou.

Sotiris dédicace ce jeu à son épouse Vicky, l'inspiratrice de sa persévérance, et son fils Spyros, qui est si fier de lui !

Les deux auteurs expriment leur gratitude aux membres de LudiCreations pour les efforts investis dans la réalisation de ce jeu. L'éditeur remercie Anniina d'être toujours là, crise après crise.



Geek Attitude Games
 Rue Maes 24
 1050 Bruxelles
 Belgique

@ info@geekattitudegames.com
 f Geek Attitude Games
 t @GeekAttitude