

CONCEPTION
PATRICK
RUESTCHMANN

.RESILIENCE

AUX COMMANDES FACE AUX CRISES

VUE D'ENSEMBLE

Le jeu traite de la résilience d'une nation face à une succession d'évènements qui tentent de mettre à mal des facteurs de vulnérabilité que sont, principalement, sa cohésion sociale et la stabilité de sa gouvernance. Le jeu prend le point de vue d'un(e) dirigeant(e) d'un Gouvernement.

.Resilience se joue en solitaire ou en coopération (2-3 joueurs conseillés) dans le cadre d'un scénario que vous choisissez. Le jeu agit comme un adversaire. Votre but est d'être suffisamment résilient pour survivre au scénario et atteindre les résultats attendus tout en mettant en mouvement diverses stratégies.

Sur le plateau de jeu, huit cadrans permettent de suivre les variations d'Indicateurs-clés en fonction de cartes d'Evènements, de Stratégies et de Rôles ou encore d'actions d'Influence et leurs effets "dominos".

Au cours d'une partie, des évènements viennent impacter ces Indicateurs, ce qui généralement fait empirer la situation intérieure et internationale. Les joueurs réagissent en achetant des cartes Stratégies (i.e. politiques publiques) avec un budget et tentent des actions d'Influence grâce aux Stratégies actives. Les joueurs peuvent être amenés à activer et combiner les capacités de leur Rôle de façon à mieux surmonter les situations les plus délicates.

Une partie représente environ une année et dure entre 45 et 60 minutes, selon le scénario et les débats entre les joueurs.

SUCCES OU DEFAITE ?

VOUS GAGNEZ...

...lorsque qu'un tour de jeu est terminé et que :

- la pile des cartes Evènement est épuisée (il n'y a plus de cartes),
- et que les conditions du scénario sont remplies, c'est à dire que les Indicateurs sont à un certain niveau,
- et qu'aucune des conditions de défaite s'applique,

Votre nation a surmonté avec succès les menaces auxquelles elle a fait face.

VOUS PERDEZ...

... lorsqu'au moins une des ces conditions s'applique **à la fin** d'un tour de jeu :

> **Défaite Majeure** : les Indicateurs Social **ou** Gouvernance sont dans la case une (1) de leur cadran. Votre nation s'est effondrée socialement ou bien sa gouvernance est en désordre total.

> **Défaite Mineure** : au moins 2 autres Indicateurs sont **en même temps** dans la case une (1) de leur cadran.

LES INDICATEURS

Huit Indicateurs-clés modélisent une situation globale. Ils sont définis comme suit. Dans la suite de ce livret, ils seront appelés par leur abréviations (entre parenthèse):



la *Cohésion Sociale* (**SOC**) reflète la façon dont la société combat l'exclusion, a le sens de l'appartenance, fait la promotion de la confiance, notamment envers les institutions.



la *Gouvernance* (**GOV**) indique le niveau de soutenabilité des instances de pilotage de la nation autant que ses capacités budgétaires.



L'*Economie* (**ECO**) fait écho à la bonne santé de l'économie intérieure de la nation.



La *Défense et Sécurité* (**DEF**) inclut les capacités militaires et de police qui sont mobilisées pour surmonter ou prévenir des situations telles qu'une opération militaire extérieure ou de maintien de l'ordre.



Les *Organisations Internationales* (**INT**) regroupent les instances économiques et politiques (ex: UE, ALENA, OTAN, Nations Unies...) et reflète leur confiance envers votre nation.



Les *Media et l'Opinion publique* (**MEDIA**) représentent la façon dont les médias, les réseaux sociaux et les leaders d'opinion évaluent la situation globale et soutiennent vos décisions.



Les *Opérations ennemies* (**OPS**) indiquent le niveau d'engagement des ennemis de votre nation, tant sur le plan intérieur qu'extérieur.



Le *Soutien Politique* (**POL**) traduit l'approbation par les citoyens de leur Chef et de leur Gouvernement en tant qu'entité politique.

COMPOSANTS

- 1 Plateau de jeu
- 1 Livret de règles
- 56 cartes Evènement (2 vierges)
- 24 cartes Stratégies (2 vierges)
- 10 cartes Rôle (1 vierge)
- 8 disques bleus pour les Indicateurs
- 8 cubes bleus pour suivre le Temps, le Budget et les capacités de Rôle
- 4 cubes noirs pour des évènement spéciaux
- 6 marqueurs +-1 et +-2 dits 'Tour Suivant'
- 1 Dé à 6 faces

INSTALLATION

Placez le plateau de jeu en face du ou des joueurs. Mettez de côté les cartes Evènements, Stratégies et Rôles.

A - CHOISISSEZ UN SCENARIO, PLACEZ LES MARQUEURS

Allez à la fin de ce livret dans la section des Scénarios pour en choisir un. Il vous indiquera où placer les pions Indicateurs (disques bleus) sur les cadrans, comment préparer la pile des cartes Evènements, quoi faire s'il y a des règles spéciales comme démarrer avec des cartes Stratégie en main, des Rôles...

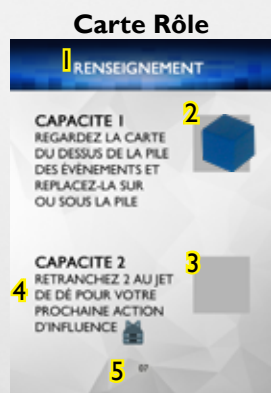
Placez un disque bleu sur la case une (1) du Temps et un disque bleu sur la piste Budget qui correspond au total des Indicateurs GOV + ECO.

B - PREPAREZ LA PILE DES EVENEMENTS

La plupart des scénarios utilise une pile de 24 Evènements, ce qui représente environ 12 mois (tours de jeu). Suivez les instructions du scénario puis placez la pile des Evènements sur l'espace qui lui est destiné sur le plateau de jeu, face cachée.

C - SELECTIONNEZ LES CARTES ROLES

Mettez de côté les cartes Rôles selon ce que le scénario indique (2 pour un seul joueur, ou selon ce qui est noté page 6). Placez un cube bleu sur chaque Capacité, ils seront utilisés pour savoir si la Capacité est disponible.



D- PREPAREZ LA PILE DES STRATEGIES

Mettez, proche des joueurs, toutes les cartes Stratégie disponibles pour le scénario, face visible. Le scénario peut vous donner gratuitement une ou plusieurs cartes dès le début.

Vous êtes prêt à jouer votre Séquence de Jeu!

Vous pouvez maintenant lire le dos de ce livret pour un exemple.

A SCENARIO NEWS

C CAPACITE 1 RENFORCE LES RESSOURCES POUR LE TOUR

D RESILIENCE STRATEGIE

Table des actions d'Influence

Cubes d'évènement spécial

Les marqueurs 'Tour suivant' sont placés ici.

Effets sur l'Indicateur quand le marqueur est sur la case (ici: POL +1)

Indicateurs

Pile des Evènements

Evènements joués

B .RESILIENCE

A .RESILIENCE EVENEMENT

A BUDGET

A SEQUENCE DE JEU

A ACTIONS D'INFLUENCE

A STRATEGIE active

Stratégies défaussées

33 Juin 2019

SEQUENCE DE JEU

La séquence de jeu de .RESILIENCE suit 4 phases:

1. PREPARATION
2. PREMIER EVENEMENT
3. ACTIONS
4. SECOND EVENEMENT

1) PREPARATION

TOTALISEZ VOTRE BUDGET

Le Budget correspond aux ressources de la nation et sa capacité à financer vos stratégies. Ce Budget sert à acheter les Stratégie, payer leur maintenance et vos actions d'Influence. Le Budget **ne peut pas** être économisé d'un tour à l'autre, il est perdu à la fin du tour. *GOV est dans la case '5' et ECO est en '7', le Budget pour ce tour est de 12.*



PAYEZ LA MAINTENANCE DE VOS STRATÉGIES ACTIVES

Si vous avez une ou plusieurs Stratégies en jeu sur le plateau, elles sont dites 'actives' et vous devez payer leur coût de maintenance pour les garder actives. Le coût de Maintenance est immédiatement soustrait du Budget. Si vous ne pouvez payer, alors retirez du plateau autant de cartes Stratégies actives que nécessaire pour payer la Maintenance. Mettez ces cartes dans l'espace 'Stratégies défaussées', elles pourront être achetées à nouveau plus tard mais pour deux fois leur coût. *Pour maintenir active la carte 'Diplomatie', il faut payer 4 de Budget lors de cette phase.*

APPLIQUEZ LES EFFETS DES TOURS PRÉCÉDENTS

Appliquez les effets des marqueurs 'Prochain Tour' (+/- 1, +/-2) qui ont été placés sur le plateau puis retirez-les. Si plusieurs marqueurs affectent le même Indicateur, appliquez les effets les uns après les autres dans l'ordre de votre choix. *Un marqueur -2 affecte POL, déplacez le disque bleu POL de 2 cases vers la gauche.*

! Puis, appliquez les effets si l'Indicateur **se trouve dans la case 8 ou une case orange ou rouge**. *POL est en 3, appliquez -1 à GOV en déplaçant le disque bleu dans la case 2.*

Note: tous les effets sont appliqués **dans l'ordre de votre choix**, ce qui vous offre une certaine flexibilité.

ACHETEZ DES CARTES STRATÉGIE

Les Stratégies représentent des politiques publiques en préparation ou en application de façon à prévenir et réagir aux événements. *La carte 'Diplomatie' coûte 8 au premier achat et 16 si elle a été utilisée puis défaussée.*

Choisissez dans les cartes Stratégies disponibles, une ou plusieurs, et payer leur coût avec votre Budget. Les Stratégies défaussées coûtent le **double** de leur coût. Ajustez le Budget en conséquence. Mettez dans votre main les Stratégies achetées ou posez-les devant les joueurs, face visible. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes Stratégies en main que vous pourrez utiliser plus tard (phase Actions).

Jouer une carte Stratégie de votre main ne coûte pas de budget. La plupart des effets des Stratégies s'applique dès que la carte est jouée. Certains effets ne s'appliquent aux tours suivants que si la Stratégie est active (en jeu sur le plateau). Les **mots-clés** suivants l'indiquent :

> **Au prochain tour** : mettez le marqueur correspondant (ex: -1) dans la case 'Prochain Tour', proche du cadran de l'Indicateur pour vous rappelez d'appliquer ses effets dans la phase de Préparation.

La carte Financement du développement (06) ajoute un marqueur '+1' sur les indicateurs DEF et OPS.

> **Effet sur** : lancez un dé pour tous les Indicateurs marqués d'un * et appliquez immédiatement les effets si le résultat du dé est l'un de ceux indiqués.

Tant que Formation à la gestion de crise est active, elle annule -1 SOC si le résultat du dé est 1,2,3 ou 4.

> **Annule l'effet** : permet d'annuler la modification d'un Indicateur en fonction du résultat d'un jet de dé.

Tant que Diplomatie est active, les effets qui modifient la valeur de INT - par exemple via un Evènement - sont annulés sur le résultat du dé est ou .

> **Choisir une option** : permet au joueur de choisir entre 2 options pour appliquer les effets de la carte. La première option est en **rouge** à gauche du /, la seconde option est en **noir** à droite du /.

*Un nouveau front s'ouvre (26) donne aux joueurs le choix entre soit 1) appliquer -2 à OPS **ou** 2) -1 à DEF et -1 à OPS.*

Carte Stratégie



1. Nom de la carte
2. Coût d'achat
3. Coût de maintenance
4. Effets si la carte est Active
5. Action d'Influence éligible
6. Numéro de la carte

Toutes les modifications appliquées à un Indicateurs sont cumulatives.

COMBIEN DE CARTES ROLE PAR JOUEUR ?

Nb. joueurs

: prenez 2 cartes Rôle


: prenez 1 carte Rôle par joueur

: prenez 1 carte Rôle par joueur.

2) PREMIER EVENEMENT

Révélez la prochaine carte Evènement du haut de la pile des Evènements et appliquez immédiatement ces effets sur les Indicateurs, en plaçant des marqueurs 'Tour suivant' si nécessaire. Un effet marqué d'un * est conditionné à un jet de dé pour déterminer s'il s'applique ou non. Si une règle notée sur la carte diffère du livret de règle, appliquez ce qui est noté sur la carte.

Si l'Evènement '**Tout est calme**' est le premier tiré, mélangez-le dans la pile puis tirez une nouvelle carte.

Si l'Evènement montre un , placez un cube noir près de la pile d'Evènements. Cela servira à vous rappeler qu'un Evènement spécial est arrivé. Certaines cartes utilisent le nombre de cubes noirs en jeu pour ajuster leurs effets.

Carte Evènement



1. Nom de la carte
2. Symbole Evènement spécial
3. Effets sur les Indicateurs
4. Numéro de la carte

3) ACTIONS

Dans cette phase vous réagissez en jouant **une** de vos Stratégies et en essayant des actions d'Influence avec vos Stratégies actives (i.e. déjà en jeu).

Choisissez plusieurs actions dans les actions suivantes, dans n'importe quel ordre :

- A) Jouer **UNE** carte Stratégie
- B) Faire une action d'Influence (cette action peut être faite plusieurs fois)
- C) Défausser une ou plusieurs cartes Stratégie actives
- D) Passer

Rappel: vous pouvez également activer une ou plusieurs Capacités de vos cartes Rôles, si elles sont encore disponibles. Voir page suivante.

A) JOUEZ UNE CARTE STRATÉGIE

Seule **une** carte Stratégie est jouée dans cette phase, quel que soit le nombre de joueurs. La Stratégie est **active** une fois jouée. Appliquez immédiatement ces effets, une fois pour toute, tous sont cumulatifs. La Stratégie reste active tant que son coût de maintenance est payé dans la phase de Préparation. Posez la carte dans un des espaces 'Stratégie active' sur le plateau, qui n'est pas limité à 4 espaces.

Si la carte l'indique, placez le marqueur 'Tour suivant' nécessaire sur l'Indicateur concerné pour se souvenir de l'appliquer, généralement au prochain tour.

Lorsque 'Amis des Mega-Corps' (20) est jouée, donnez immédiatement -1 à MEDIA et placer un marqueur '+2' sur l'espace 'Tour suivant' près de l'indicateur ECO.

B) FAIRE UNE ACTION D'INFLUENCE

Cette action donne l'opportunité de tenter d'influencer positivement un Indicateur d'une Stratégie **active** seulement si son symbole est encerclé de **vert** (voir carte en exemple page 6).

Sur la table d'Influence du plateau de jeu, croisez le budget dépensé avec l'Indicateur concerné. Les dés indiquent le résultat à obtenir sur un jet de dé, potentiellement modifié par d'autres cartes (Rôle, Stratégie...), pour donner +1 à l'Indicateur. Quel que soit le résultat du dé, le budget est dépensé. Un action d'Influence peut être tentée autant de fois que le budget le permet.

La Stratégie 'Réformes de gouvernance' (5) est active. Elle permet une action d'Influence sur GOV et INT. Les joueurs dépensent leur budget de 4 sur GOV, qui pour l'instant est à 5; le dé est lancé et donne 2, un succès; GOV passe maintenant à 6.



C) DÉFAUSSER UNE OU PLUSIEURS STRATÉGIES ACTIVES

Vous pouvez vous séparer d'une ou plusieurs cartes Stratégies que vous trouvez trop chères à maintenir actives ou sans intérêt. Placez-les dans l'espace 'Stratégies défaussées'. Ces cartes pourront être achetées à nouveau au double de leur coût. A noter, quelques Stratégies sont sorties définitivement du jeu et sont notées comme telles sur la carte.

D) PASSER

Ne rien faire. Parfois, c'est utile...

4) SECOND EVENEMENT

Tout d'abord, révélez la prochaine carte Evènement et appliquez immédiatement ses effets. Notez que vous ne pouvez réagir à cet évènement avant votre prochaine phase d'actions sauf si une de vos Stratégies actives le permet. Ensuite, avancer d'une case le marqueur de Tour et démarrez une nouvelle séquence de jeu.

! **Rappel:** si SOC ou GOV sont dans la case une (1) de leur cadran, le scénario est perdu et le jeu se termine !

! ACTIVER LES CAPACITES DES ROLES

Les Rôles donnent des capacités qui peuvent être activées **n'importe quand** durant un tour. Choisissez une Capacité disponible, c'est à dire avec un cube bleu, sur un Rôle et appliquez les effets immédiatement puis retirez le cube bleu de la carte. En général, une fois activée, une Capacité est indisponible jusqu'à la fin du jeu.

La Capacité No 2 du Rôle 'Economie' permet au joueur de relancer un dé qui impacte l'indicateur ECO, comme une action d'Influence ou un Evènement qui ferait varier cet indicateur.

SCENARIOS

1) Placez les marqueurs d'Indicateurs : chaque scénario indique en **noir** la position de départ des Indicateurs et en **rouge** la position minimum (supérieure ou égale) où le marqueur devra se trouver à la fin du scénario (conditions de victoire).
Dans le scénario 'Prise en main', mettre les marqueurs ECO et DEF sur la case 7 de leur cadran. A la fin du scénario, GOV doit être supérieur ou égal à 6 (6+) pour gagner.

2) Préparez la pile des Evènements : mettez de côté les cartes Evènements listées et en faire une première pile. Prenez au hasard le nombre de cartes Evènements indiqué pour former une seconde pile. Sauf si les instructions indiquent autre chose, mélangez les deux piles faces cachées pour former la pile des Evènements. Les autres cartes ne seront pas utilisées dans le scénario.
Dans 'Attentat sur le territoire national', prendre 2 cartes Evènement No. 09, etc.

3) Sélectionnez les cartes Stratégies et Rôles de départ : quel que soit le nombre de joueurs (1, 2, 3+), vous pouvez démarrer le jeu avec des Rôles et des Stratégies en main sans payer leurs coûts ou bien les prendre au hasard.

4) Lisez les règles spéciales du scénario : elles indiquent ce qui doit être fait pour jouer le scénario et le gagner.

.RESILIENCE est une boîte à outils, vous êtes encouragés à construire vos propres scénarios sur la base des cartes disponibles ou en créant de nouvelles qui correspondent à votre contexte.

PRISE EN MAIN



Ce court scénario vous permet de comprendre la séquence et le style du jeu. Il prévoit d'être clément envers vous afin d'apprendre le jeu avec facilité.



7 8 7 7 7 6 6 7

6+

2 x *Tout est calme* (21)
Ajouter 10 Evènements au hasard.

Règles spéciales : aucune



Rôles :

1: Economie + au choix
2: Economie + Défense
3+: idem 2 + au choix

Stratégies : Diplomatie, Réformes sociales

ATTENTATS SUCCESSIFS



La nation est engagée dans des opérations militaires à l'étranger. Nos ennemis frappent le territoire national pour saper notre équilibre social et notre gouvernance.



6 6 6 7 6 6 6 6
6+ 6+

Retirez toutes les cartes #14, 16, 25, 26, 33, 38 puis prenez :
 1x *Cyber Attaque* (1)
 1x *Attentat sur le territoire national, majeur* (7)
 2 x *Attentat sur le territoire national, mineur* (9)
 1 x *Tout est calme* (21)
 1 x *Nouveau front en opérations* (26)
 1 x *Attentat contre une communauté* (27)
 1 x *Sabotage d'un OIV* (30)
 Ajouter 16 Evènements au hasard.

Règles spéciales : aucune



Rôles :

1: Défense + au choix
2: Défense + au choix
3+: Défense + au choix

Stratégies : Les forces de sécurité passent à l'attaque, Interpol obtient des ressources

UN NOUVEAU GOUVERNEMENT




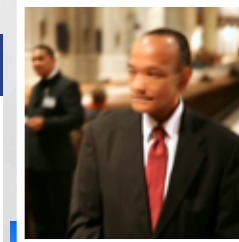
Un nouveau gouvernement est formé pour préparer d'importantes réformes, mais sa cohésion interne montre rapidement des failles.



7 8 7 7 7 6 6 7
7+ 6+

Retirez toutes les cartes #7, 27, 30 puis prenez :
 2 x *Tout est calme* (21)
 1 x *Corruption révélée* (22)
 1 x *Un Etat Membre affronte l'UE* (28)
 Ajouter 20 Evènements au hasard..

Règles spéciales : à chaque fois qu'une Capacité est déclenchée, lancez un dé. Sur un résultat de 1 ou 2, la carte Rôle est sortie du jeu (les Capacités restantes sont perdues). Puis, choisissez au hasard un nouveau Rôle parmi les cartes disponibles et ne placez qu'un  sur une Capacité au choix.



Rôles :

1: Politique + au choix
2: Politique + au choix
3+: Politique + 1 au choix + au hasard

Stratégies : Réforme de la gouvernance, Réformes sociales, Baisse d'impôts pour les classes moyennes

MOUVEMENTS SOCIAUX



La colère monte en provenance de plusieurs strates de la population et explose dans des épisodes de violences urbaines.



Retirez toutes les cartes #7, 11, 14, 15, 26, 27, 30, 36, 37, puis prenez : 1 x *Manifestations d'ampleur* (16), 1 x *Protestations sociales risquées* (38) puis mettez de côté 1 x *Abus de sécurité, majeur* (6), 2 x *Black Blocs en Action* (25), 1 x *Abus de sécurité, mineur* (29), mélangez-les avec 18 autres Evènements tirés au hasard pour faire une pile. Dans les 5 premières cartes du dessus, mélangez-y *Manifestations d'ampleur* (16) pour faire une pile de 6 cartes. Dans les 5 cartes suivantes, mélangez-y *Protestations sociales risquées* (38) pour faire une 2ème pile de 6 cartes. Placez-la sur la pile d'Evènement puis posez la 1ère dessus. Ne mélangez pas les cartes après cela.

Règles spéciales : Quand le 3ème est joué, le jeu continue encore un (1) tour puis s'arrête.



Rôles :

- 1: Interieur + au choix
- 2: Interieur + Politique ou Communication
- 3+: idem 2 + au choix

Stratégies : Assistance financière, Etat d'urgence

L'ARGENT FAIT TOUT

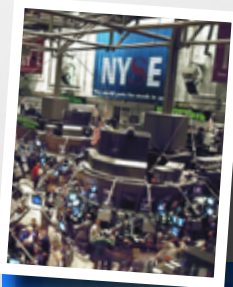


L'économie mondiale sort juste d'une crise sévère et reste fragile. Les experts craignent des incidents. Votre gouvernement contrôle la communication et joue avec la censure.



Retirez toutes les cartes #7, 9, 15, 29, 36, 38 puis prenez : 1 x *Crise commerciale, majeur* (14), 2 x *Manifestations d'ampleur* (16), 1 x *Scandale alimentaire international* (20), 2 x *Tout est calme* (21), 1 x *Fuite d'information, finance* (24). Ajouter 17 Evènements au hasard.

Règles spéciales : les actions d'Influence sur se font avec -1 au dé tant que Contrôle de la com' est active.



Rôles :

- 1: Finance + au choix
- 2: Finance + Stratégie
- 3+: idem 2+ au choix

Stratégies : Contrôle de la com' gouvernementale, Soutien aux PME: investissement

TOUT POUR LES OPERATIONS



Les opérations extérieures tirent sur nos ressources et les efforts diplomatiques sont essentiels. Heureusement, les affaires intérieures sont relativement calmes pour le moment.



Retirez toutes les cartes #4, 6, 7, 14, 16, 25, puis prenez : 1 x *Un partenaire étranger a besoin d'aide* (2), 1 x *Faux pas diplomatique* (5), 1 x *Fuite d'information, diplomatie* (8), 1 x *Incident diplomatique* (11), 2 x *Les opérations ont besoin de renforts* (15), 2 x *Tout est calme* (21), 1 x *Nouveau front s'ouvre* (26), 1 x *Un allié vous dénigre* (34), 1 x *Résistance imprévue* (36), 1 x *La coalition a besoin de soutiens* (37) Ajouter 12 Evènements au hasard.

Règles spéciales : Au début de chaque tour après le 6ème, lancez un dé et ajoutez 6. Si le résultat est inférieur au numéro du tour, le jeu continue encore un tour puis s'arrête.

Au début du tour 9, le jet de dé donne un 2 pour un total de 8 (2+6), le jeu se terminera à la fin du tour 10.



Rôles :

- 1: Défense + au choix
- 2: Défense + Affaires étrangères
- 3+: idem 2 + au choix

Stratégies :

Diplomatie, Entraînement de la Coalition

TOUT VA BIEN

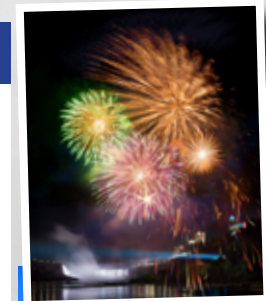


Le future est radieux. Jusqu'ici, la population est confiante dans la capacité de votre gouvernement à surmonter les problèmes internes et externes. Serez-vous rester à ce niveau ?



Retirer tous les Evènements avec un puis prenez : 1x *Coupe du monde gagnée* (12), 3 x *Tout est calme* (21), 1 x *Corruption révélée* (22), 1 x *Fuite d'information, finance* (24), 1 x *La nation honore une Pop Star* (31) Ajouter 17 Evènements au hasard.

Règles spéciales : aucune



Rôles :

Prendre 1 Rôle supplémentaire (ex: 3 si 1 ou 2 joueurs)

Stratégies :

3 de votre choix

TOUR 1 :

vous avez choisi le Rôle *Affaires Etrangères* au début du scénario.

- 1) Préparation:** le Budget vaut 15 (GOV 8 + ECO 7), il n'y a pas de Stratégies actives à maintenir, ni de marqueurs 'Tour suivant', ou d'Indicateurs dans une case rouge ou orange. Vous achetez la Stratégie *Amis des Mega-Corps* (coût 4) que vous mettez devant vous.
- 2) Premier Evènement:** vous tirez *Un Etat-Membre affronte l'UE*. GOV est maintenant à 7. Vous mettez un marqueur -1 pour ECO et un marqueur -2 pour INT. Tous deux s'activeront au prochain tour dans la phase de Préparation. Enfin, POL vaut maintenant 6.
- 3) Actions:** vous jouez *Amis des Mega-Corps*, qui devient maintenant une Stratégie active, ses effets sont appliqués. MEDIA descend à 5. Un marqueur +2 est placé pour ECO. Grâce à votre Stratégie active, vous tentez une action d'Influence sur ECO (symbole entouré de vert) en dépensant 4 de Budget. En regardant la table d'Influence, il vous faut faire 1, 2 ou 3 au résultat du dé pour augmenter de +1 ECO. Vous obtenez un 4, c'est raté. Vous essayez à nouveau avec 4 de Budget et obtenez un 2, c'est un succès. ECO passe à 8, ce qui est une bonne nouvelle pour SOC qui augmente de +1 (8) qui à son tour donne +1 à POL, qui vaut maintenant 7! Le budget restant n'est pas dépensé, il est perdu.
- 4) Second Evènement:** vous tirez l'évènement *Attentat contre une communauté* et placez un cube noir près de la pile des Evènements puis appliquez les effets. Vous lancez le dé pour savoir si la cohésion sociale (SOC) est affectée, obtenez un 3 (pas d'effet). Vous avancez le marqueur de Temps d'une case.

TOUR 2 :

- 1) Préparation:** le Budget vaut 13 (GOV 7 + ECO 8 - 2 pour le coût de maintenance de la Stratégie active). Il n'y a pas de marqueurs d'Indicateurs dans une case rouge ou orange mais il y a 3 marqueurs 'Tour suivant' à appliquer : ECO reste à son maximum (8 +2 -1), notez que vous n'appliquez pas à nouveau +1 à SOC; INT descend à 5 (7 -2). Retirez les marqueurs 'Tour Suivant'. Vous décidez d'acheter les Stratégies *Formation des collectivités* et *Etat d'urgence* Stratégies ce qui vous laisse 0 de Budget.
- 2) Premier Evènement :** la prochaine carte Evènement est *Un nouveau front s'ouvre* qui donne l'option de soit appliquer -2 OPS soit -1 DEF et -1 OPS. Vous choisissez -2 OPS, ce qui place la marqueur OPS à 4 (6 -2).
- 3) Actions:** vous jouez *Formation des collectivités* qui impacte immédiatement GOV et placez son marqueur sur 8.
- 4) Second Evènement:** vous tirez la carte *Un mouton noir chez des migrants*. Grâce à la Stratégie active *Formation des collectivités* vous essayez de contrer le -1 SOC et décidez de déclencher la Capacité No 2 de votre Rôle (-1 à un jet de dé). Vous obtenez un 4 ce qui fait un résultat net de 3, ce qui est heureusement suffisant pour amortir l'impact de cet Evènement. En revanche -1 MEDIA ne peut être annulé. C'est la fin du Tour 2, vous vous en sortez assez bien à l'issue de vos 2 premiers mois aux affaires.



CREDITS

Conception : Patrick Ruestschmann

Graphismes : Patrick Ruestschmann, flaticon.

Photos: R. Bonet, E.A. Clement, Y. Gingras, T. Goisque, P. Maxwell, J. Perera,

P. Ruestschmann, G. Sándor, A. Satta, Wikipedia, PXHere

Tests et relectures: Enguerrand Ducourtill, Guillaume Levasseur, Christophe Maresca,

Jade Palmantier, Pierre Razoux, les étudiants de McGill university, les testeurs à l'Ecole de Guerre et ceux de l'association Serious Games Network-France.

Remerciements spéciaux à Léonard "Debugger" Ruestschmann, ainsi qu'à Sandrine, Nathanaël et Clara Ruestschmann.

Version Française Janvier 2019. version originale disponible en Anglais.