



Les Utopistes

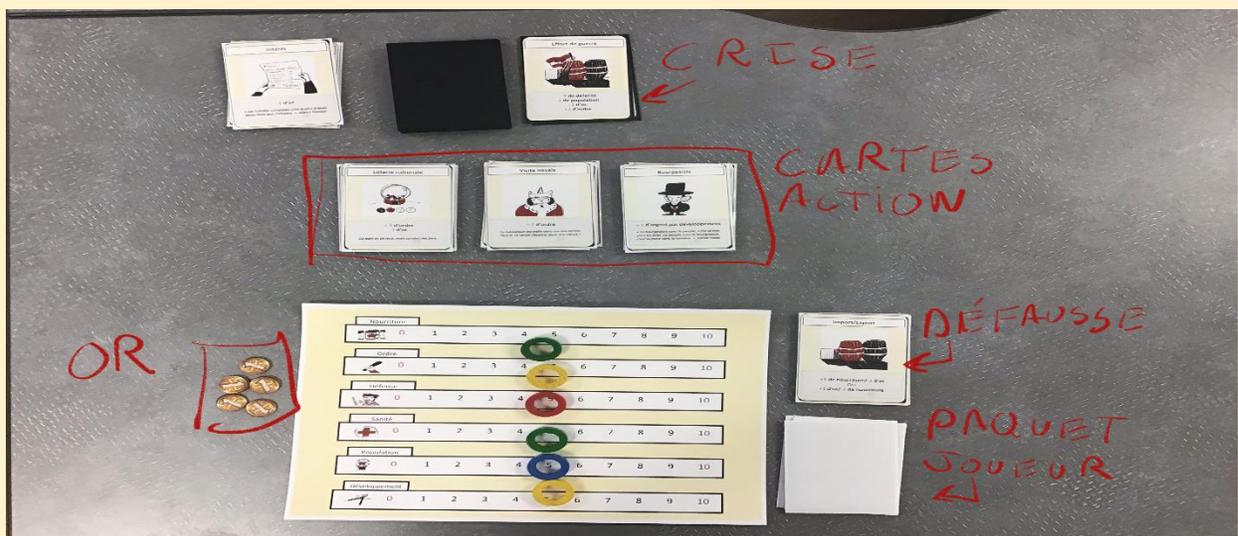


Bienvenue dans le monde des Utopistes. Vous y incarnez un gouverneur du 19^e siècle chargé par le roi d'administrer l'une de ses colonies. En plus d'essayer de survivre aux crises mensuelles qui frappent votre territoire, vous voulez prouver à Son Altesse que votre idéologie est la meilleure. Si vous réussissez, Sa Majesté vous promet d'instaurer votre style de gestion à l'ensemble de son royaume.

Restez sur vos gardes. Le roi, dans sa majestueuse grandeur a aussi nommé votre rival comme administrateur d'une colonie voisine. Si vous échouez, c'est son idéologie qui triomphera. Entre capitalisme et communiste, quelle utopie guidera la colonie vers un avenir glorieux, ou simplement vers la survie ?

Mise en place

- Mélangez le paquet crises mensuelles (en noir) et placez-le en haut de l'espace de jeu.
- Séparez les cartes les cartes d'actions (en blanc) en 3 groupes : Développement et Sanité, Ordre et Défense, Or et Nourriture. *Consultez l'annexe pour la liste complète.*
- Mélangez les cartes de ses trois groupes et placez-les en trois piles sous la pile de crises, mais devant le plateau du joueur.
- Préparez un paquet de base pour chaque joueur. Chaque paquet contient : 3 Taxer, 1 Exécution, 2 Import/Export et 1 Immigration. Mélangez chaque paquet et placez-les à droite du plateau du joueur.
- Placez les jetons sur le plateau du joueur comme suit : 5 Nourriture, 5 Ordre, 5 Défense, 5 Sanité, 5 Population, 5 Développement. Prenez 5 jetons or.



Déroulement de la partie

Votre objectif est de survivre aux diverses crises tout en atteignant le niveau 10 dans la catégorie développement. Si jamais n'importe quelle des jauges (Nourriture, Ordre, Défense, Santé, Population ou Développement) tombe au niveau zéro, vous perdez la partie.

Un tour de jeu se divise en deux phases :

PHASE DE PIGE

-Révélez la première carte du paquet de crises que vous mettez visible. L'effet de cette crise s'appliquera à la fin du tour. Si l'une de vos jauges atteint zéro, vous avez perdu.

-Pigez quatre cartes du paquet de joueurs. S'il reste moins de quatre cartes, piger les cartes restantes, puis mélanger votre pile de cartes défaussées et piger des cartes jusqu'à ce que vous atteigniez quatre cartes dans votre main.

PHASE D' ACTIONS

Vous disposez de trois points d'action que vous pouvez utiliser des façons suivantes :

-jouez une carte de votre main : appliquer son effet sur votre tableau.

-Achetez une carte d'action supplémentaire visible sur l'une des trois piles pour 2 d'or. Mettez cette carte dans votre défausse.

-Mélangez chaque paquet des trois groupes pour avoir accès à de nouvelles cartes actions à acheter. Cela coûte 2 d'or en plus d'utiliser une action.

-Contractez un prêt : Ajouter quatre or à votre réserve et mettez un intérêt à votre défausse. Ceci ne coûte pas d'action.

Finalement, si vous avez dans votre main des cartes malus (*voir Annexe*), appliquez leur effet à la fin de vos actions.

Appliquer l'effet de la crise. Si l'une de vos jauges est à zéro, vous avez perdu. Si vous avez atteint 10 développements après avoir survécu à la crise, vous avez gagné !

Variante à deux joueurs

Pour jouer à deux joueurs, les mêmes règles s'appliquent. Alternez l'ordre dans lequel les deux joueurs effectueront leurs actions d'un tour à l'autre.

Une seule crise est tirée à chaque tour, mais l'effet s'applique aux deux joueurs.

Les paquets de cartes actions à acheter sont disponibles aux deux joueurs.

Si l'un des deux joueurs atteint zéro dans l'une de ses jauges, l'autre est automatiquement victorieux s'il survit jusqu'à la fin du tour. En cas de défaite simultanée, le roi est très déçu et vous perdez tous dans le déshonneur.

Conditions de victoire : Le joueur capitaliste doit atteindre 10 de développement, le joueur communiste doit atteindre 10 de population.

Annexe

Paquet de cartes actions

Développement et Santé :

-Médecin, Architecte, Vaccin, Installation sanitaire, Automatisation, Loterie nationale

Ordre et Défense :

Soldats réguliers, Mercenaires, Mission jésuite, Journaux, Visite royale, Répression policière

Or et Nourriture :

-Usine de conserve, Travail des enfants, Température clémente, Café, Aide étrangère, Bourgeoisie

Carte avec malus : Lorsque vous achetez les cartes suivantes, ajoutez le malus associé à votre défausse lors de l'achat.

Bourgeoisie – Inégalités sociales

Visite royale – Embrasser la chevalière

Mission jésuite – Crise de la foi

Automatisation - Ludisme