

JEU STORYDEC

Livret des règles du jeu

Un jeu pour 3 à 6 joueurs

CONTENU

4 TABLEAUX DE VILLE

Celui de la base, EastPine, GoldMill, Winter Crest

30 CARTES INVESTISSEMENT

réparties en 6 cartes pour chaque couleur

15 CARTES LIBRE EXPRESSION

réparties en 3 cartes pour chaque couleur

6 CARTES PERSONNAGE (bord rouge)

5 CARTES ÉVÉNEMENT (Bord gris)

4 PLACEMENT DE PIÈCES

Non inclus dans cette version imprimable : utiliser les jetons ressources.

4 JETONS PERSONNAGE

Une couleur par joueur.

Non inclus dans cette version imprimable : utiliser les jetons ressources.

100 JETONS RESSOURCES

VUE D'ENSEMBLE DU JEU

Dans le jeu StoryDec, les joueurs sont membres d'un conseil municipal. Chaque joueur choisira les thèmes à développer pour accroître le prestige de la ville dans les 5 domaines disponibles : **Liberté** (orange) **Culture** (jaune) **Environnement** (vert) **Justice** (bleu) **Économie** (violet).

En choisissant les cartes d'investissement qu'ils ont l'intention d'acheter pour faire progresser le prestige de la ville, les joueurs devront investir du temps et de l'argent sur des thèmes spécifiques : les effets des cartes seront visibles sur le tableau de bord de la ville.

PRÉPARATION DU JEU

Choisissez le Tableau de Ville avec lequel vous voulez jouer : EastPine, GoldMill et WinterCrest rapportent la situation initiale de la ville sur le tableau. Un Tableau de Ville vierge n'affiche pas le nom de la ville : les joueurs peuvent choisir de nommer cette ville comme ils le préfèrent.

Placez le Tableau de Ville sur un côté du tableau et placez les 4 jetons Investissement sur les étoiles blanches des colonnes.

Mélangez les 30 cartes Investissement, les 15 cartes Libre Expression et les 5 cartes Événement pour créer un jeu unique.

Tirez des cartes du paquet d'investissement jusqu'à ce que vous ayez en main autant de cartes que le nombre de joueurs assis à la table, moins un (ex : si vous jouez à quatre joueurs, tirez trois cartes). Placez-les face vers le haut au centre de la table.

Distribuez une carte Personnage et un jeton Personnage à chaque joueur. Les cartes Personnage sont visibles par tous les joueurs.

Distribuez à chaque joueur le nombre de ressources indiquées par votre carte Personnage.

Constituez un pot commun avec les ressources non distribuées aux joueurs.

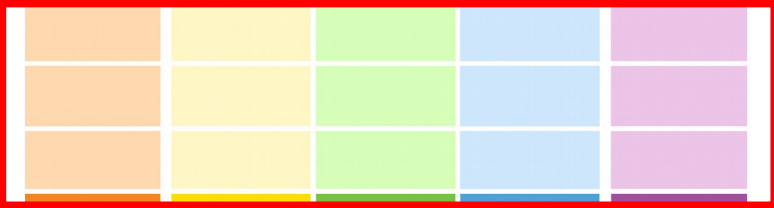
BUT DU JEU

Dans le jeu Story Dec, les joueurs sont appelés à faire des investissements pour accroître le prestige de la ville dans les cinq domaines d'intérêt du Tableau de Ville. Les progrès réalisés sur le Tableau de Ville sont communs à tous les joueurs.

Le jeu se termine lorsqu'un jeton d'investissement termine son mouvement sur l'une des trois cases en haut de la piste, marquée par une couleur plus claire que les autres. Le joueur qui a obtenu le plus de cartes d'investissement à ce moment aura gagné la partie.

Welcome to:

I



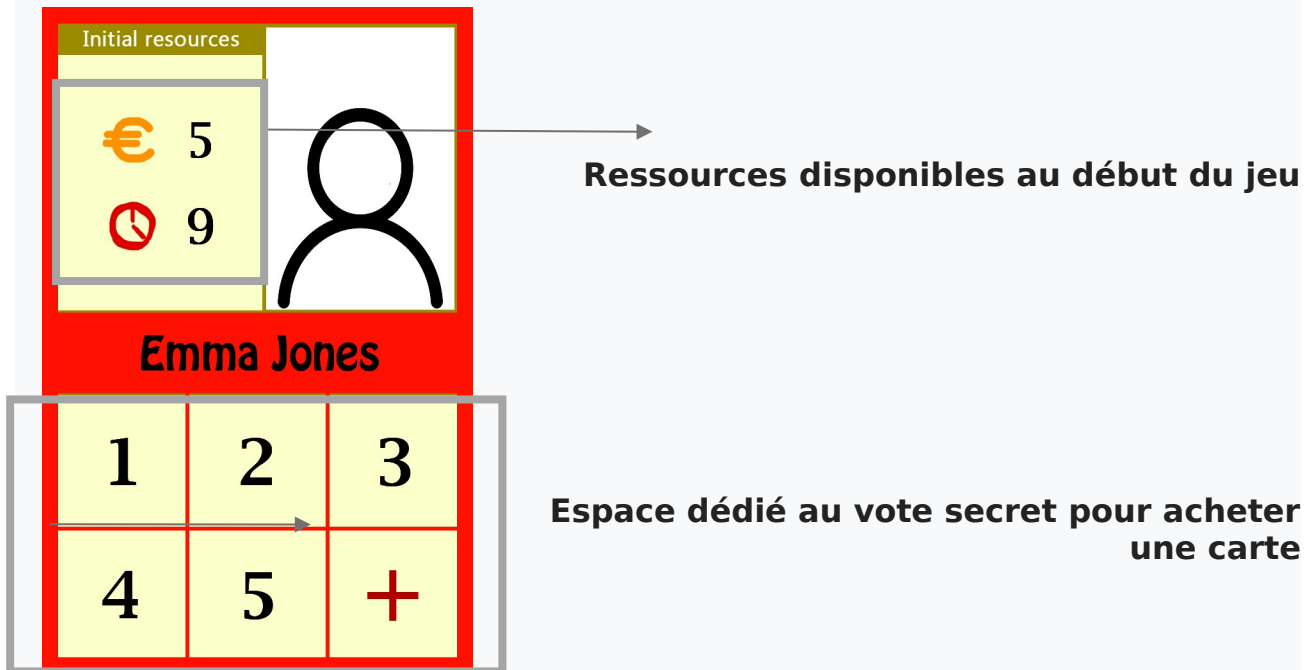
Aire de fin du jeu



Positionnement des jetons ressources d'investissement

CARTES PERSONNAGES

Au commencement du jeu, chaque joueur reçoit une **Carte Personnages** (au bord rouge) qui montre quelles **ressources initiales** peuvent être dépensées pour l'achat de cartes d'investissement.



Les ressources sont divisées en **deux types différents** :

Euro : se réfère à la disponibilité économique de l'acteur.

Temps : désigne le temps libre dont dispose l'acteur.

Au début de la partie, le joueur reçoit le même nombre de ressources que celui indiqué sur la carte.

Pendant le jeu, les ressources seront dépensées pour l'achat de cartes Investissement. Le joueur versera à la réserve commune les ressources requises par la carte Investissement.

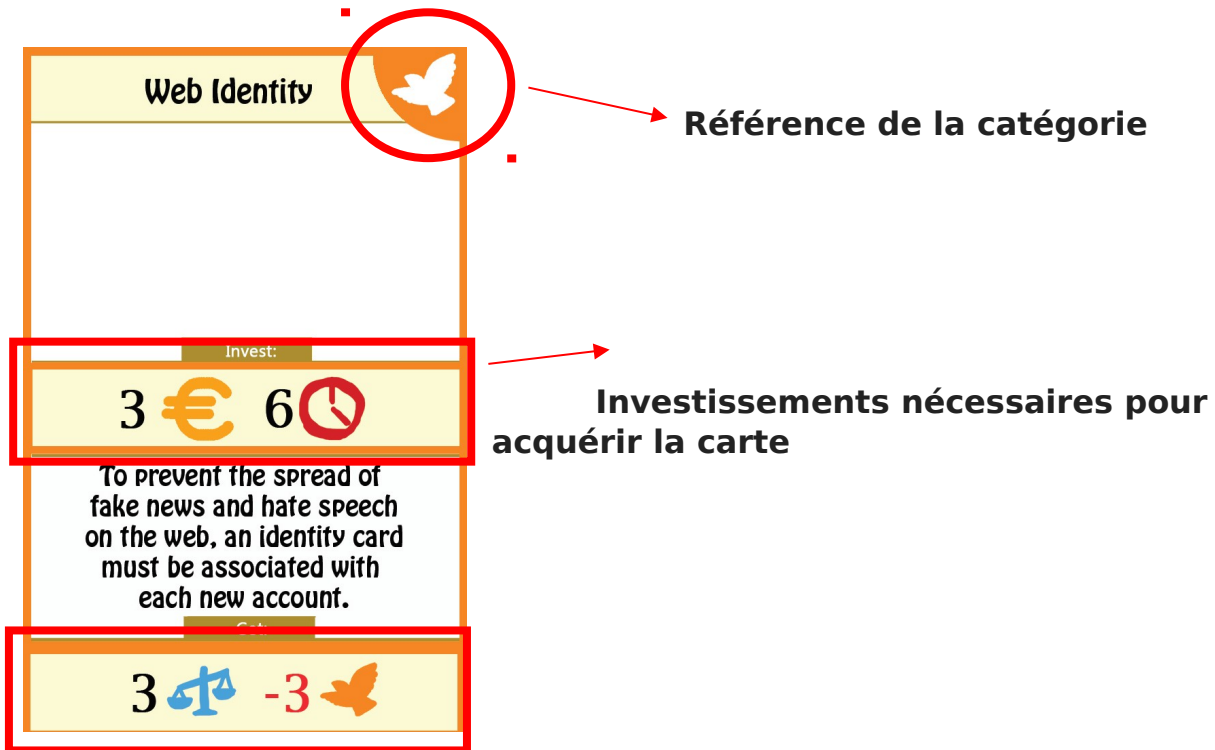
Des ressources supplémentaires peuvent être gagnées pendant le jeu.

Les ressources gagnées seront prélevées sur la réserve commune.

Sur la carte de personnage, il y a une section à l'intérieur de laquelle il sera possible de voter sur la carte Investissement que vous avez l'intention d'acheter. Les procédures de vote sont décrites dans la section DEROULEMENT DU JEU.

CARTES INVESTISSEMENT

Les cartes Investissement seront placées au centre de la table. **Ces cartes sont liées aux progrès indiqués sur le Tableau de Ville.** Chaque carte appartient à l'une des cinq catégories indiquées sur le tableau de bord de la ville et est reconnaissable au symbole affiché **en haut à droite**. Sur chaque carte est reporté :



Bonus et Malus obtenus : ici sont indiqués les mouvements des jetons d'investissements à effectuer dans les différentes catégories sur le Tableau de Ville

CARTES LIBRE EXPRESSION

À l'intérieur de la zone d'investissement, il y a une série de cartes spéciales, les cartes Libre Expression

Ce type particulier de carte suit à tous égards les méthodes de lecture et de résolution des effets des cartes d'investissement que nous venons de décrire, avec une différence :

Les cartes Libre Expression n'ont pas de valeurs définies concernant le type d'investissement, les ressources investies et les bénéfices obtenus.

Les joueurs qui souhaitent acheter une carte Libre Expression seront libres de définir un investissement nécessaire à la fois en termes de ressources dépensées (lesquelles et combien) et de bénéfices obtenus (lesquels et combien).

Le joueur qui décide d'obtenir une carte Libre Expression aura la possibilité d'argumenter sur l'investissement qui serait nécessaire (par rapport à la couleur indiquée par la carte) et sur les ressources qui pourraient être investies.

Les joueurs présents à la table pourront s'entendre sur les paramètres de la carte en termes de ressources investies et de ressources obtenues.

Ce n'est que si les joueurs à la table parviennent à un accord que le joueur qui a utilisé une carte Libre Expression obtient la carte et en résout les effets.

CARTES EVENEMENT



Les cartes Evénement font référence à un type unique parmi les cartes à jouer, reconnaissables à la **bordure grise**.

Lorsqu'une carte Evénement est tirée et placée sur la table, les joueurs doivent la résoudre : il faudra tout d'abord résoudre le malus indiqué par la carte, sous la mention "Obtenir :".

Une fois cela fait, les joueurs sont appelés à trouver un **investissement unanime en termes de temps et d'argent pour faire face à l'événement qui s'est produit**, en résolvant à **l'unanimité** la demande en bas "Investir :".

SUDDEN EVENT

Get:

2  -4 

GENERAL STRIKE

Workers join in a general strike.
City services are suspended,
a solution is needed

Invest:

Unanimous Decision

Evenement soudain : le déroulement du jeu s'arrête. La carte doit être résolue en priorité.

Bonus et malus obtenus : voici les mouvements à faire sur le Tableau de Ville

Les joueurs doivent prendre une décision unanime à propos des ressources à mobiliser pour résoudre l'événement.

Lorsque la table a décidé ce qu'elle doit investir et en quelle quantité, la carte est **définitivement écartée** du jeu et le flux de jeu recommence.

DEROULEMENT DU JEU

Les joueurs commencent le jeu avec un certain nombre de ressources disponibles. **Sur la table, bien visible par tous, il y a toujours une carte de moins que le nombre de joueurs à la table.**

Après une brève lecture des cartes, les joueurs décident de la numérotation qu'ils entendent donner aux cartes sur la table et **voient secrètement** quelle carte acheter en utilisant les emplacements disponibles sur la carte Personnage. Les joueurs placent secrètement leur jeton Personnage sur la fente qui indique la carte à acheter : (Ex : trois cartes sur la table, 1 pour la première carte, 2 pour la deuxième ou 3 pour la troisième.) ; lorsque tout le monde a placé son jeton, **le vote est révélé simultanément.**

Les joueurs peuvent **décider de n'acheter aucune carte** : dans ce cas, ils placeront leur jeton Personnage sur la fente avec le symbole "+". Dans ce cas, le joueur ne pourra pas acheter de cartes ce tour-ci, mais il obtiendra une troisième ressource supplémentaire.

Le première chose à résoudre est la carte qui a recueilli le plus de voix.

Si une carte est contestée par plusieurs joueurs, ceux-ci doivent lancer une enchère : **le joueur qui offre plus de ressources supplémentaires au prix de la carte obtiendra la carte Investissement et en appliquera les effets.** Le joueur qui sera battu par la vente aux enchères, pourra récupérer les ressources offertes en les plaçant dans sa réserve personnelle, **mais ne pourra pas acheter une nouvelle carte avant le prochain tour.**

Le joueur qui a acheté la carte effectue les mouvements des pions sur le Tableau de Ville.

Les achats des cartes restantes sont résolus, selon la même méthode.

Lorsqu'un joueur parvient à obtenir une carte Investissement, celle-ci est placée à côté de la carte Personnage, **une nouvelle carte est tirée du jeu Investissement et placée dans l'espace laissé vide.**

Une fois le tour terminé et le nombre de cartes ramené à la situation initiale, **tous les joueurs peuvent obtenir deux ressources de leur choix dans le pot commun (une par type ou deux du même type).**

Le tour suivant commence.

BONUS AND MALUS

Les bonus et malus des cartes Investissements se réfèrent à la place du Tableau de Ville.

COÛTS ET BENEFICES

Il peut arriver qu'une carte Investissement ou Libre Expression coûte plus que les ressources dont dispose un joueur.

Les joueurs sont alors autorisés à se mettre d'accord pour se répartir le paiement et la distribution des bonus obtenus.

FIN DU JEU

Le jeu se termine lorsqu'un jeton ressource atteint l'une des trois cases claires du tableau d'investissement.

Le joueur ayant le plus de cartes Investissement aura gagné la partie.

INDICATIONS / AMELIORATIONS

Le jeu StoryDec est en phase de développement bêta. Nous attendons des retours d'information, en particulier sur :

- La fin du jeu
- Le ilan des coûts et des ressources
- Les ouvelles cartes à insérer pour les extensions ultérieures