

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



CORPORATION

Corporation est un jeu offert par Matthew Baldwin, sur son site <http://www.acesup.com>
La règle originale anglaise est consultable sur : <http://www.acesup.com/games/corporation>
La traduction française est de François Haffner, pour <http://jeuxsoc.free.fr>

Un jeu de Matthew Baldwin pour 4 à 12 joueurs à partir de 12 ans

CONTENU

Un ou plusieurs jeux de 52 cartes (un jeu de 52 cartes pour 4 joueurs), mais vous pouvez utiliser les cartes fournies en annexe, après les avoir imprimées en nombre suffisant.

Un papier et un crayon pour marquer les scores, ou des jetons en nombre suffisant.

PREPARATION

Chaque joueur reçoit un ensemble de cartes égal au nombre de participants, numéroté de 1 à N (où N est le nombre de participants).

Si par exemple, vous jouez à sept joueurs, chacun reçoit sept cartes classées de l'As (représentant 1) jusqu'au 7 ; si vous jouez à quatre, chacun reçoit les cartes As, 2, 3 et 4.

Il n'est pas important que les cartes soient semblables. La seule contrainte est que les valeurs des cartes soient identiques.

DE QUOI S'AGIT IL ?

L'argent appelle l'argent ! C'est en investissant beaucoup que vous gagnerez beaucoup à Corporation. Si vous voulez faire d'encore plus grands profits, vous devrez former une Corporation avec d'autres joueurs. Une corporation rapporte énormément, à condition que tous coopèrent et qu'aucun intrus ne tente de s'introduire dans l'entente formée par les joueurs. Si l'un des membres de la corporation est indiscipliné, ou si un étranger s'introduit par mégarde, tous les bénéfices sont perdus.

Le jeu se déroule en plusieurs tours. A chaque tour, les joueurs posent secrètement une carte sur la table, puis la retournent simultanément. Si des bénéfices apparaissent, ils sont marqués. Le jeu s'arrête dès qu'un joueur a atteint l'objectif.

LE JEU

Premier tour

Au premier tour, chacun place une carte de sa main face cachée sur la table. Quand chacun a joué une carte, on les retourne toutes face visible.

On distingue alors deux cas :

Joueurs ayant joué une carte présente une seule fois sur la table :

Ces joueurs marquent aussitôt la valeur de leur carte. S'ils ont par exemple joué le 5, ils marquent 5 points. Ils reprennent ensuite leur carte en main.

Joueurs ayant joué une carte en plusieurs exemplaires sur la table :

Ces joueurs se retrouvent, volontairement ou non, associés. Tous les joueurs qui ont joué la même carte appartiennent maintenant à une même Corporation. Ils ne marquent aucun point à ce tour et laissent leur carte visible devant eux pour montrer leur appartenance.

Plusieurs Corporations peuvent être créées lors d'un tour.

Tours suivants

Les tours suivants sont joués exactement de la même façon, avec maintenant une règle supplémentaire :

Si tous les membres d'une Corporation (et seulement les membres de cette Corporation) jouent la même carte, ils reçoivent tous leur revenu Corporatif, qui est égal au produit de la valeur de la carte par le nombre de membres de la Corporation.

Cependant, si :

- un membre au moins de la Corporation joue une carte différente des autres membres, ou
- un joueur n'appartenant pas à la Corporation joue la même carte que celle-ci, alors les membres de la Corporation ne touchent aucun revenu Corporatif.

Indépendamment de cela, le reste du tour se déroule comme d'habitude :

- les joueurs qui ont joué des cartes présentes en un seul exemplaire obtiennent un gain égal à la valeur de leur carte, qu'ils aient été ou non membres d'une Corporation par le passé ;
- les joueurs qui appartenaient à une Corporation doivent reprendre leurs anciennes cartes en mains ;
- les joueurs qui viennent de jouer des cartes identiques laissent devant eux pour marquer leur appartenance à une nouvelle Corporation.

FIN DE LA PARTIE

Les gains sont enregistrés sur une feuille de papier ou par distribution de jetons.

Si à la fin d'un tour, un ou plusieurs joueurs ont atteint le score à réaliser, le joueur qui a le plus de points est déclaré vainqueur.

Les points de chaque joueur doivent rester visibles pendant toute la durée du jeu.

Les gains augmentant facilement avec le nombre de participants, une bonne façon de fixer le score à atteindre est de le déterminer par la formule :

$$\text{score à atteindre} = 2 \times (\text{nombre de joueur})^2$$

Autrement dit :

Nombre de joueurs	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Score à atteindre	32	50	72	98	128	162	200	242	288

EXEMPLE

1^{er} tour

A joue 3, B joue 5, C joue 3, D joue 5 et E joue 3.

Résultat : Deux Corporations sont formées : l'une regroupe A, C, E qui ont tous joué une carte 3 et la laissent devant eux, l'autre regroupe B et D qui laissent leur 5 visible devant eux.

2^{ème} tour

A=2, B=4, C=2, D=2, E=2

Résultat : B gagne 4 points. A, C, E ne gagnent rien, car D a joué la même carte qu'eux. A, C et E reprennent leur carte 3 en main, B et D reprennent leur carte 5. A, C, D et E forment maintenant une nouvelle Corporation et laissent leur 2 visible sur la table.

3^{ème} tour

A=4, B=5, C=4, D=4, E=4

Résultat : B gagne 5 points. A, B, D, E touche le revenu Corporatif : $16 = 4 \times 4 =$ valeur de la carte \times nombre de joueurs. A, B, D, E reprennent en main leur 2 et constituent une nouvelle Corporation de même composition en laissant leurs cartes 4 visibles devant eux.

NEGOCIATIONS

Les négociations, promesses et trahisons sont autorisées et encouragés.

Une seule règle encadre les négociations : **toutes les négociations doivent se faire publiquement et de manière audible par tous**. Ce qui veut dire que les négociations privées, dans une autre pièce ou à voix basse, ou par signes discrets sont interdites.

Les joueurs ne sont cependant pas tenus pour responsables si un joueur n'a pas écouté ce qui se disait parce qu'il était inattentif ou occupé par une autre conversation. Ils ne sont pas tenus dans ce cas de répéter ce qu'ils ont dit, s'ils l'avaient dit à haute et intelligible voix.

TRUCS ET ASTUCES

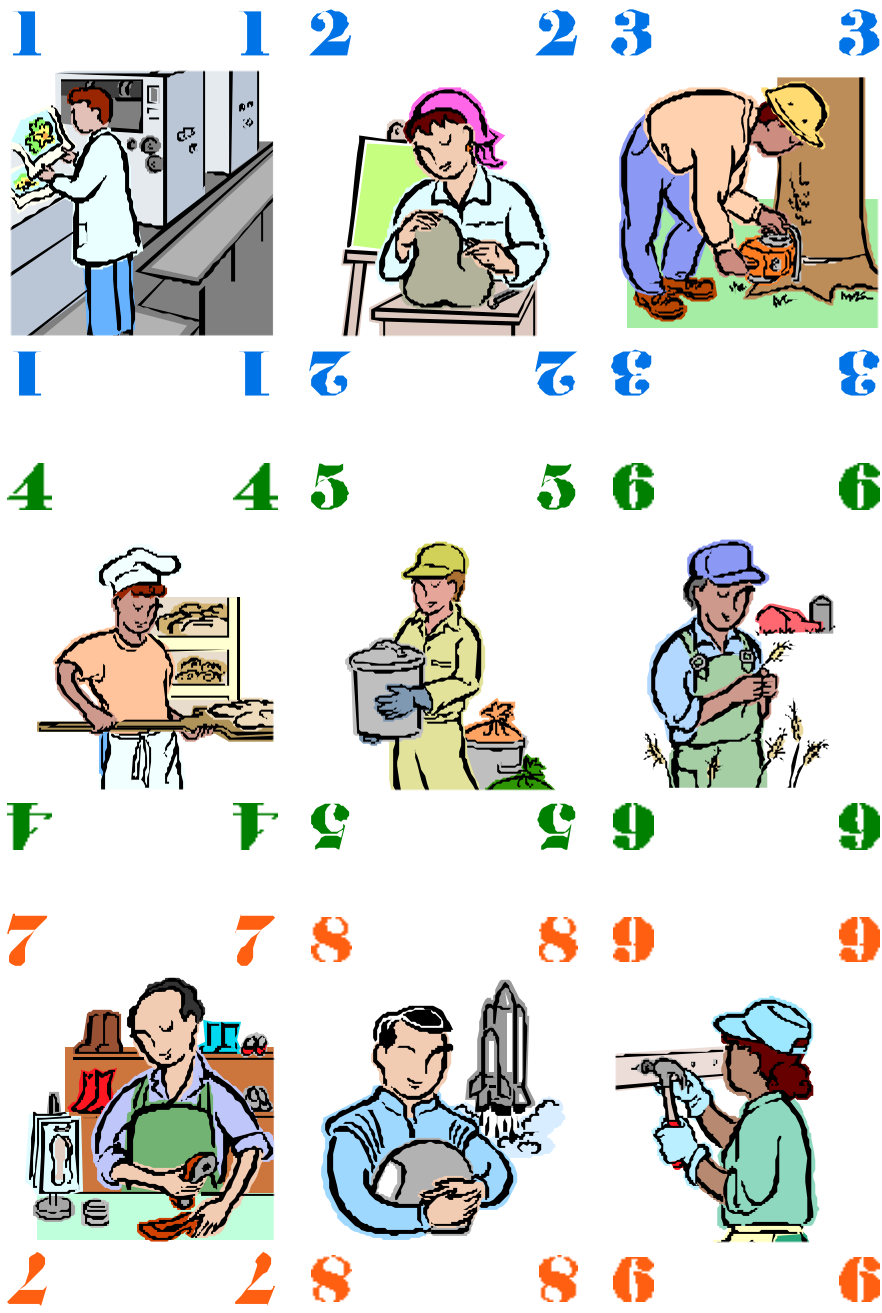
Associez vous avec quelques autres joueurs pour former des Corporations et récolter de gros paquets d'euros, mais si vous voyez qu'un joueur en tire trop de bénéfice, n'hésitez pas à trahir. Les petites Corporations sont généralement plus intéressantes que les grandes : une Corporation avec beaucoup de membres paye mieux, mais : d'une part vous serez une cible idéale pour d'autres joueurs ; d'autre part il est beaucoup plus dur de maintenir la cohésion du groupe ; enfin, si beaucoup récoltent les mêmes gains, alors personne n'avance réellement.

Faites attention aux cartes que les joueurs ont devant eux et tenez compte du fait qu'ils ne pourront pas jouer ces cartes au tour suivant.

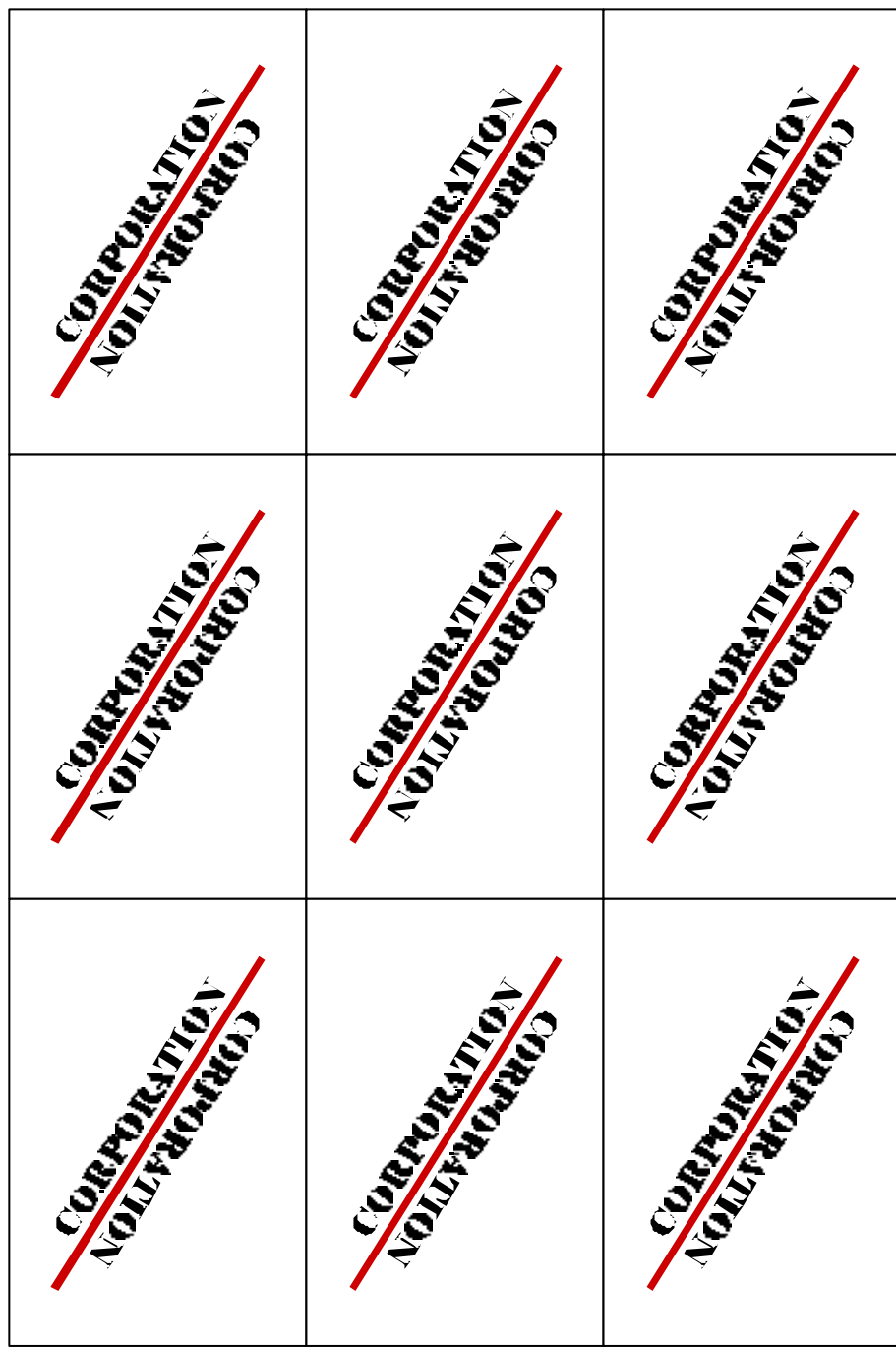
Essayez de former des Corporations avec les cartes de faible valeur pour ensuite encaisser des gros gains en jouant une carte forte pour récolter un gros revenu Corporatif.

CHANGE !

Le jeu a été conçu à l'origine comme une variante du jeu "Change !" de la Société Cheapass Games. Si vous jouez avec les cartes du jeu "Change !", chaque joueur reçoit au départ 5 cartes de valeur : 1, 3, 5, 7, 10.



imprimer 12 fois cette feuille - plier selon le trait et coller pour faire correspondre les deux faces des cartes



10 10 10 10 10 10



01 01 01 01 01 01

11 11 11 11 11 11



11 11 11 11 11 11

12 12 12 12 12 12



12 12 12 12 12 12

imprimer 4 fois cette feuille - plier selon le trait et coller pour faire correspondre les deux faces des cartes
