



PLUTOCRACY

SPACE IS TIME IS MONEY IS POWER

A GAME BY CLAUDIO BIERIG - DEVELOPED BY DOPPELDENKSPIELE

BIENVENUE A PLUTOCRACY



À un moment donné, l'humanité a finalement quand même réussi à rendre la Terre complètement inhabitable. Seule la colonisation des autres planètes du système solaire a assuré leur survie. Les grandes entreprises - et non les états en désintégration - ont organisé la colonisation du système solaire et ont pris le contrôle total du commerce interplanétaire. Après deux siècles de querelles incessantes, les quatre dernières entreprises survivantes ont convenu d'établir une autorité suprême dans le système solaire : le Conseil Ploutocratique.

SPACE IS TIME

Peu de temps après, le Conseil a établi de nouvelles règles pour le commerce interplanétaire. Les licences commerciales n'étaient - sans surprise - accordées qu'aux quatre entreprises. Puisqu'ils disposaient d'un savoir-faire technologique similaire, l'optimisation des routes commerciales est le défi le plus important pour approvisionner les planètes le plus rapidement possible et de maximiser les profits.



TIME IS MONEY

Les planètes nouvellement peuplées avaient tellement besoin de ressources que les parlements locaux décidèrent d'éclairer leurs planètes de la couleur de la ressource nécessaire pour raccourcir davantage les délais de livraison. Une monnaie s'est imposée comme un moyen de paiement universel : le Space Euro (S€).



MONEY IS POWER

L'argent était la véritable clé pour le pouvoir. Les sièges des parlements planétaires étaient faciles à acheter et les élections régulières traduisaient l'influence des entreprises directement dans le Conseil Ploutocratique. Et l'influence sur le Conseil Ploutocratique signifiait avoir du pouvoir sur le système solaire, qui à son tour conduisait à plus de profits... le cycle perpétuel de la ploutocratie.

Cependant, la bienveillance des quatre sociétés sur Terre s'est avérée presque aussi importante que le contrôle des parlements planétaires. Le comment ils avaient réussi à reconstruire des endroits habitables sur Terre et à gagner autant d'influence sur le Conseil Ploutocratique restait un mystère pour ceux qui n'appartenaient pas à ces cercles d'élite.



SOMMAIRE

| | |
|---|----|
| Bienvenue à Plutocracy | 02 |
| Idée du jeu | 02 |
| Matériel de jeu | 03 |
| Plateaux des joueurs | 03 |
| Mise en place du jeu | 04 |
| Déroulement de la partie | 06 |
| Tour de jeu et actions | 06 |
| (1) Vendre des ressources sur une planète | 06 |
| (2) Acheter des ress. sur une planète | 06 |
| (3) Acheter des sièges au parlement | 07 |
| (4) Sauver un extraterrestre de l'Astéroïde | 07 |
| (5) Rejoignez les sociétés sur Terre | 07 |
| (6a) Piloter son vaisseau spatial | 08 |
| (6b) Passer son tour | 08 |
| Évènements | 08 |
| Rotation | 08 |
| Elections | 09 |
| Ajustement des prix | 09 |
| Fin de jeu | 09 |
| Variants | 10 |
| Time pressure | 10 |
| Initial auction | 10 |
| Remarques sur les règles | 11 |
| Crédits | 11 |

Comment ces règles sont-elles structurées ?

Les règles du jeu sont expliquées dans les cases blanches.

Important : ceci met l'accent sur des règles particulièrement importantes.

Remarque: ceci contient d'autres explications sur les règles.

Les exemples sont en lettres blanches à côté de jolies images.



Les textes d'ambiance sont en italique et en police blanche plus petite.

« Il est interdit d'appeler Pluton une planète naine. Pluton est 'le corps céleste ultime'. »
[Décret du Conseil Ploutocratique, 2n.P.C]

IDEE DU JEU

Dans Plutocracy, 2 à 4 joueurs dirigent chacun un grand groupe commercial et volent de planète en planète avec leur vaisseau spatial pour acheter et vendre des ressources. En vendant à un prix plus élevé qu'ils n'achètent, les joueurs gagnent de l'argent (Space Euros (S€)). Ils ont besoin de ces S€ pour acheter des sièges pour leurs députés dans les parlements des planètes.

En trois élections, les joueurs, qui constituent la majorité des députés sur une planète, envoient des membres du parlement au Conseil Ploutocrate.

Les Sociétés de la Terre sont tout aussi importantes que les élections : si les joueurs remplissent les conditions d'adhésion respectives des sociétés, ils peuvent les rejoindre et envoyer des députés au Conseil Ploutocrate.

Le but du jeu est d'avoir le plus de députés dans le Conseil Ploutocratique.

MATERIEL DU JEU

1 livre de règles en allemand et 1 livre de règles en anglais.



1 disque Terre, 5 disques planètes



10 marqueurs de prix (2x de chaque : oxygène, carbone, uranium, plantes, eau)



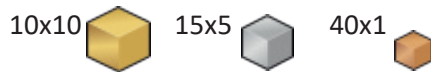
4 marqueurs d'évènement : ROTATE (rotation), PRICES (prices), ELECT (élection), THE END (fin)



1 marqueur astéroïde, 4 marqueurs extraterrestre, 1 dé



Cubes représentant 10, 5 ou 1 unité(s) d'une ressource ou S€ :



4 marqueurs d'enchères pour la variante ENCHÈRES du premier joueur (voir p.10)



Pour chaque joueur dans sa couleur :

- 1 Plateau individuel de joueur (voir ci-dessous)
- 1 vaisseau spatial, 1 marqueur temps, 1 marqueur « passer » et 3 autocollants « passer ». Collez les autocollants sur le vaisseau spatial, le marqueur temps et marqueur « passer ». Choisissez pour le vaisseau spatial, le symbole du plateau joueur de la même couleur !
- 4 disques « société»
- 18 Octogones, représentant 1 député ou 1 membre du Conseil chacun
- 5 Octogones, chacun représentant 5 membres du conseil
- 1 marqueur individuel THE END pour les variantes (voir VARIANTS, p.10)



LE PLATEAU JOUEUR

Le plateau joueur montre le nom, la couleur et le symbole de l'entreprise respective ①, les actions qu'un joueur peut effectuer pendant son tour ②, 5 zones pour les différentes ressources ③ et une zone pour les S€ ④.

Pour montrer combien de S€ et de ressources sont en possession de l'entreprise, les joueurs placent des cubes d'une valeur de 1, 5 ou 10 unités sur la zone correspondante, de sorte qu'un cube d'argent peut représenter soit 5 unités d'une ressource, soit 5 S€, selon l'endroit où sont placés les cubes.

Important: un maximum de 5 unités de chaque ressource peut être placé sur le plateau. Les S€ ne sont pas une ressource et la quantité est illimitée.



Horizon a chargé 5 unités d'uranium et 2 unités de carbone. Elle possède 17 S€.

« Commandant », commença Carl, « pourquoi ne pouvons-nous pas charger plus d'uranium et simplement le stocker dans le réservoir d'eau ? » Le commandant jeta un regard inquiet sur son nouveau cadet Carl. « N'apprenez-vous plus rien en formation sur les capacités de stockage séparées et limitées et les risques de contamination ou de surcharge ? »

MISE EN PLACE

1) Placez le **Plateau de jeu**. Il montre une carte hexadécimale du système solaire avec les orbites des planètes et de la Terre ①, ainsi que la trajectoire de l'astéroïde ②, le Conseil Ploutocratique ③ et la ligne du temps ④.

Remarque : Dans ce jeu, le terme planète n'inclut pas la Terre.

2) Placez les **marqueurs d'événement** sur les champs suivants de la ligne du temps :

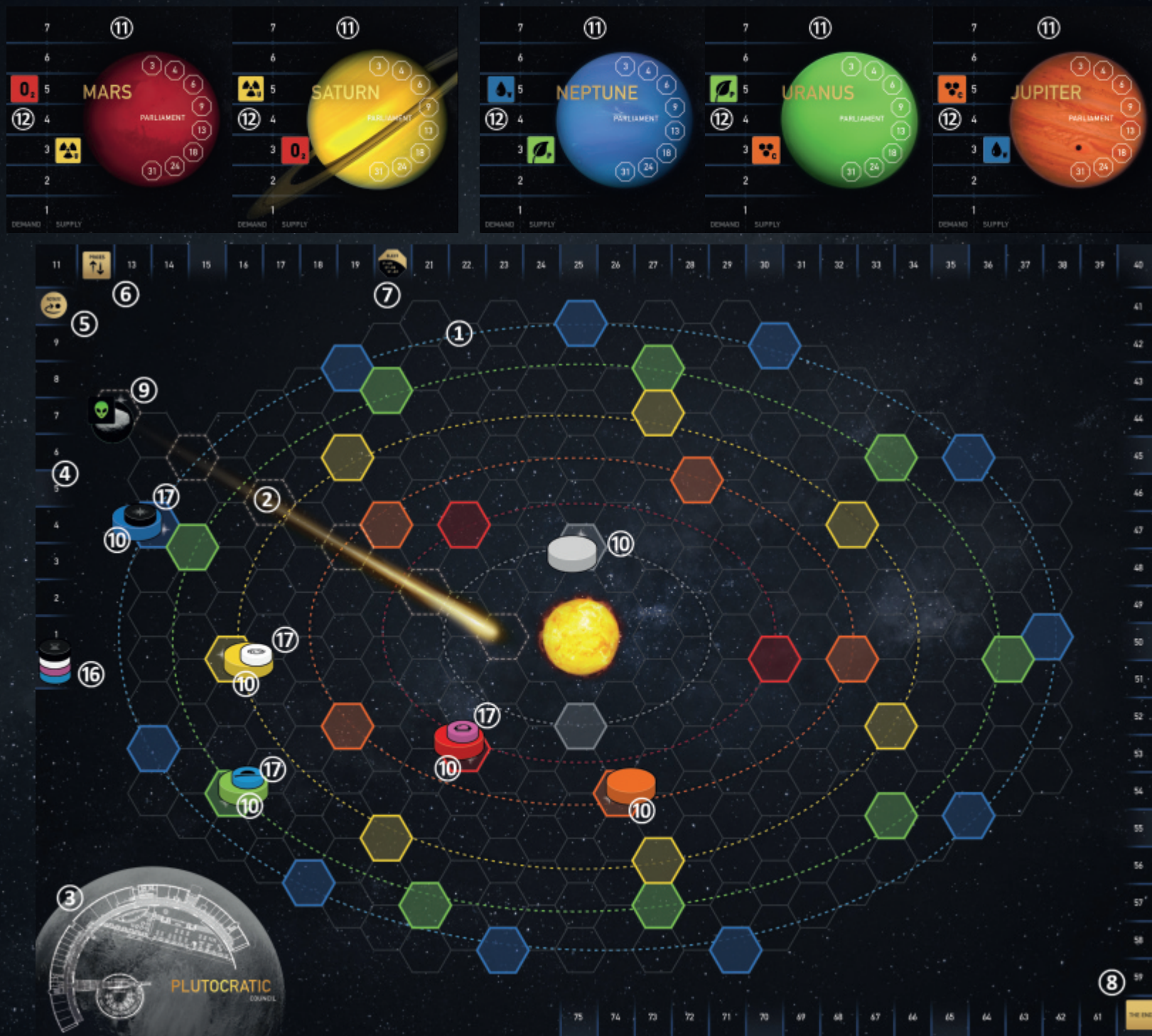
| # Players | 11 | 14 | 17 |
|-----------|----|----|----|
| ROTATE ⑤ | 10 | 10 | 10 |
| PRICES ⑥ | 20 | 15 | 12 |
| ELECT ⑦ | 25 | 25 | 20 |
| THE END ⑧ | 75 | 75 | 60 |

Remarque : Les positions de départ des marqueurs d'événement se trouvent également à l'arrière des marqueurs.

3) Placez le **marqueur astéroïde** sur l'hexagone le plus à l'extérieur de sa trajectoire (marqué d'une étoile brillante) et placez 1 **marqueur extraterrestre token** pour chaque joueur sur l'astéroïde ⑨.

4) Placez les **disques planétaires** et le **disque terrestre** sur l'hexagone qui est marqué d'une étoile brillante ⑩ sur leurs orbites respectives.

5) Placez les **Planet** et le **Earth Boards** à côté du plateau de jeu dans l'ordre indiqué. ⑪. Laissez un petit espace entre Saturne et Neptune.



Continuez avec la configuration de base s'il s'agit de votre première partie. Choisissez pour les prochaines parties entre A) Configuration standard et B) Configuration aléatoire.

A) CONFIG. DE BASE

6) Placez les **marqueurs de prix** sur les plateaux planétaires comme indiqué dans les cases 5 et 3 des colonnes DEMAND et SUPPLY (12).

7) Chaque joueur choisit une couleur. Choisissez entre le noir et blanc pour 2 joueurs, le noir, le blanc et le rose pour 3 joueurs et toutes les couleurs pour 4 joueurs.
Chaque joueur place le **plateau de joueur** (13) correspondant devant lui et prépare les **octogones et les disques de sa couleur** (14).

8) Chaque joueur reçoit **12 S€** et place les cubes correspondants sur la zone S€ de son plateau de joueur (15).

9) Empilez les **marqueur temps** dans l'ordre indiqué sur le champ 0 de la ligne de temps (16) et placez les **vaisseaux spatiaux** sur les disques planétaires (17) comme indiqué.

Maintenant, tout est prêt pour lancer la partie. Continuez de lire DÉROULEMENT DE LA PARTIE, p. 6.

B) CONFIGURATION ALEATOIRE

6) Placez sur chaque plateau planétaire un **marqueur de prix** de la couleur de la planète respective sur le champ 5 de la colonne DEMAND (c.à.d. l'oxygène sur Mars, l'uranium sur Saturne, le carbone sur Jupiter, les plantes sur Uranus et l'eau sur Neptune) (12).

7) Répartissez aléatoirement les 5 **marqueurs prix** restants sur les plateaux planètes et placez-les dans la case 3 de la colonne SUPPLY. En conséquence, s'il y a deux marqueurs de prix identiques sur une planète, échangez au hasard le marqueur de prix dans la colonne SUPPLY avec celui dans la colonne SUPPLY d'une autre planète afin que ce ne soit plus le cas.

8) Pour une meilleure vue d'ensemble, triez les **plateaux planètes** sur la table en fonction de leur demande. Dans la configuration standard, par exemple, Mars et Saturne demandent les ressources respectives de l'autre, Uranus demande les ressources de Neptune, Jupiter d'Uranus et Neptune de Jupiter (voir (11)).

9) Pour déterminer a) les positions de départ des disques planétaires et b) les prix de départ, vous avez besoin du **dé**. Lancez le dé une fois pour chaque planète, en commençant par la plus éloignée du Soleil (Neptune).

a) Déplacez le **disque planétaire** dans le sens des aiguilles d'une montre sur son orbite d'autant de positions (c'est-à-dire des hexagones dans la couleur de la planète) qu'indiqué par le dé.

b) Si vous avez jeté un 1-3, déplacez le **marqueur prix** de la colonne DEMAND de la planète sur 4 et le marqueur de prix dans la colonne SUPPLY sur 2. Si vous avez jeté un 4-9, laissez les marqueurs de prix sur 5 et 3, pour un 10-12 jeté, déplacez sur 6 et 4.

10) Chaque joueur choisit une couleur, le joueur place le **plateau de joueur** correspondant (13) devant lui ainsi que les **octogones et les marqueurs de sa couleur** (14).

11) Chaque joueur reçoit **12 S€** et place les cubes correspondants dans la zone S€ de son plateau joueur (15).

12) Choisissez au hasard le premier joueur. Ce joueur choisit l'une des 5 planètes comme position de départ et place son **vaisseau spatial** sur le disque planète correspondant et son **marqueur du temps** sur la case 0 de la ligne du temps. Les autres joueurs font de même dans le sens des aiguilles d'une montre. Placez le marqueur du temps sur la case 0 de la ligne du temps en haut.

Remarque : Plusieurs joueurs peuvent commencer sur la même planète.

Remarque : Le joueur qui choisit en dernier sa position de départ est le premier à effectuer des actions car son marqueur de temps est en haut.

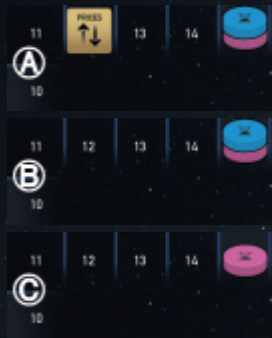
Maintenant, tout est prêt pour lancer la partie. Continuez de lire DÉROULEMENT DE LA PARTIE, p. 6



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Au cours de la partie, c'est toujours au tour du joueur qui a utilisé le moins de temps. Ceci est indiqué par les marqueurs de temps sur la ligne du temps. S'il y a des marqueurs de temps de plusieurs joueurs sur le même endroit (par exemple au début de la partie), c'est le joueur dont le marqueur du temps se trouve le plus haut qui joue en premier.

Pendant le jeu, les marqueurs d'événement : ROTATE, PRICES, ELECT et THE END sont traités comme s'il s'agissait de marqueurs du temps d'un joueur. Quand c'est « leur tour », l'événement correspondant est exécuté (voir EVENEMENTS, p. 8).



C'est le tour du marqueur d'événement PRICES.

Après cet événement, c'est d'abord le tour d'Horizon (bleu) puis après au tour de Cosmos (rose).

« Je comprends que les ajustements de prix et les élections sont des événements isolés, mais les planètes ne devraient-elles pas se déplacer régulièrement au lieu de toutes les 10 unités de temps? » « Le seul sens du temps, c'est que tout ne se passe pas en même temps, mon jeune Carl »

TOUR DE JEU ET ACTIONS

« Assez de questions, maintenant il est temps pour toi d'agir Carl ! »

À son tour, un joueur peut effectuer les actions suivantes - en fonction de l'emplacement de son vaisseau spatial - dans l'ordre indiqué

- (1) Vendre des ressources sur une planète
- (2) Acheter des ressources sur une planète
- (3) Acheter des sièges au parlement d'une planète
- (4) Sauver un extraterrestre de l'astéroïde
- (5) Rejoignez les sociétés sur Terre
- (6) (a) Voler or (b) Passer

Important : Les actions (1) à (5) sont facultatives, mais un joueur doit toujours voler (6a) ou (6b) passer à la fin de son tour.

Remarque : Une fois qu'un joueur a volé ou passé, c'est au tour du joueur (ou du marqueur d'événement) qui a utilisé le moins de temps (voir DEROULEMENT DE LA PARTIE, p. 6).

Remarque : Il est possible pour un joueur de jouer plusieurs tours à la suite.

(1) VENDRE DES RESSOURCES

Cette action n'est possible que si le vaisseau spatial du joueur se trouve sur une planète.

Le joueur peut vendre la ressource indiquée sur le marqueur de prix dans la colonne DEMAND de cette planète. Pour ce faire, le joueur place une ou plusieurs unités de cette ressource de son plateau de joueur dans la réserve générale. Pour chaque unité vendue, il reçoit autant de S€ de la réserve générale qu'indiqué par le marqueur de prix dans la colonne DEMAND. Une fois l'action de vente complète terminée, le marqueur de prix dans la colonne DEMAND est déplacé vers le bas d'une case, si possible.



Horizon vend 2 eaux sur Neptune pour 5 S€ chacune et reçoit un total de 10 S€. Ensuite, le prix de la DEMANDE de l'eau tombe à 4.

(2) ACHETER DES RESSOURCES

« L'univers est infini, mais votre soute ne l'est pas ! » [Biscuit de fortune d'un restaurant de camionneurs martiens]

Cette action n'est possible que si le vaisseau spatial du joueur est sur une planète.

Le joueur peut acheter la ressource au prix indiqué par le marqueur de prix dans la colonne SUPPLY de la planète. Pour cela, le joueur place une ou plusieurs unités de cette ressource de la réserve générale sur son plateau individuel. Pour chaque unité achetée, il verse autant de S€ dans la réserve générale qu'indiqué par le marqueur de prix dans la colonne SUPPLY.

Une fois l'action d'achat terminée, le marqueur de prix dans la colonne SUPPLY est déplacé vers le haut d'une case, si possible.

Important : Chaque joueur peut stocker un maximum de 5 unités d'une ressource. Le stockage de S€ n'est pas limité.



Horizon achète 2 plantes pour 3 S€ chacune. Comme elle a déjà chargé 3 plantes, elle ne peut en acheter plus. Ensuite, le prix SUPPLY pour les plantes passe à 4.

(3) ACHETER DES SIÈGES DANS UN PARLEMENT

Cette action n'est possible que si le vaisseau spatial du joueur se trouve sur une planète.

Le joueur peut acheter un ou plusieurs sièges au parlement de la planète correspondante. Pour ce faire, le joueur paye les S€ indiqués dans les sièges parlementaires du plateau planétaire et occupe le ou les siège(s) achetés avec ses députés de sa couleur.

Important : Vous devez toujours acheter en premier le siège libre le moins cher au Parlement.

« Communiqué 329 :
Et les 2 prochains
sièges au parlement
vont à... Cosmos
Corporation! Les
habitants de
Neptune vous
remercient pour le
généreux don! »



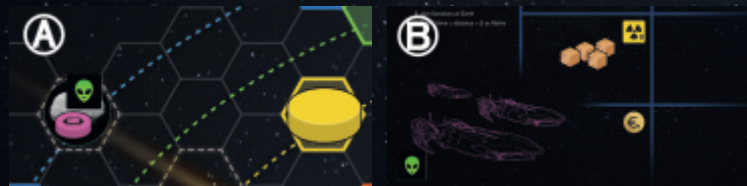
Horizon achète 2 sièges au parlement de Neptune pour un total de 10 S€ et les occupe avec ses députés.

(4) SAUVER UN EXTRATERRESTRE DE L'ASTÉROÏDE

Cette action n'est possible que si le vaisseau spatial du joueur est sur l'astéroïde et que le joueur n'a pas encore sauvé d'extraterrestre.

Le joueur prend 1 marqueur extraterrestre de l'astéroïde et le place sur son plateau de joueur.

Remarque : Sauver un extraterrestre est la condition pour rejoindre la Société des Scientifiques (voir REJOIGNEZ LES SOCIÉTÉS SUR TERRE, p. 7).



Cosmos est sur l'astéroïde et met 1 extraterrestre de l'astéroïde sur son plateau de joueur.

« Entrée du journal du commandant. Cosmos Corporation : N232, UT (unité temps) 28 : Nous sommes toujours incapables de communiquer avec la forme de vie extraterrestre que nous avons sauvée de l'astéroïde il y a 5 UT. Leur vaisseau s'est-il écrasé sur cet énorme rocher, ou faisaient-ils partie d'une escouade religieuse suicide ? Questions philosophiques que la Scientist Society devrait traiter... Laissons-leur le soin de le faire. La chose la plus importante est que la Société nous place dans le Conseil Ploutocratique. »

(5) REJOIGNEZ LES SOCIÉTÉS SUR TERRE

Cette action n'est possible que si le vaisseau spatial du joueur est sur Terre.

Si le joueur satisfait à l'exigence d'adhésion à une société (voir ci-dessous), il peut immédiatement envoyer 3 membres du conseil (si il est le premier joueur à remplir cette exigence) ou 2 (si il est le deuxième) au Conseil Ploutocratique. Pour indiquer qu'il a rejoint la Société, il place un de ses disques de société à l'endroit approprié sur le plateau Terre.

Important : Un joueur peut rejoindre plusieurs Sociétés en un tour, mais chaque Société du jeu qu'une seule fois. Seuls 2 joueurs peuvent rejoindre chaque société.

Conditions d'adhésion des Sociétés :

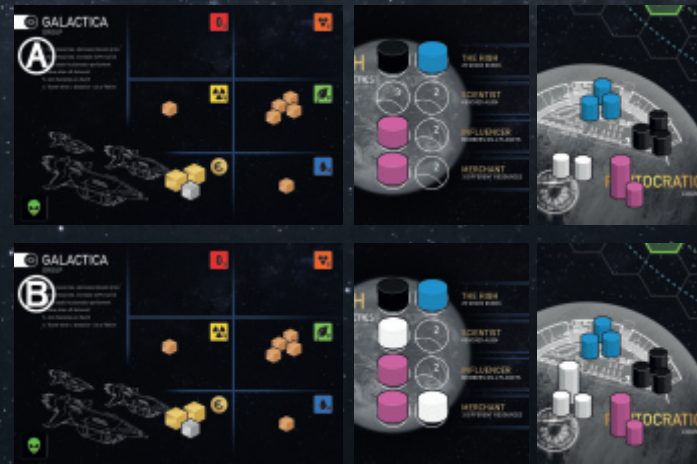
La High Society: Posséder au moins 25 S€.

Scientists' Society: Avoir sauvé un extraterrestre.

Influencers' Society: Avoir des députés sur au moins 4 planètes différentes.

Merchants' Society: Stocker au moins 3 ressources différentes.

Remarque : Après l'adhésion, les joueurs conserveront S€ / Alien / Membres / Ressources.



Galactica (blanc) est sur Terre et répond aux critères d'inscription pour rejoindre les sociétés High, Scientist et Merchant. Étant donné que chaque société n'accepte que 2 joueurs, Galactica ne peut rejoindre que les sociétés Scientist et Merchant. Ainsi, elle envoie un total de 5 membres du conseil au Conseil Ploutocratique. L'extraterrestre et les ressources restent sur le plateau du joueur.

SoCertains prétendent que les sociétés ont été inventées par les fondateurs du Conseil Ploutocratique eux-mêmes pour assurer leur influence pour toujours. D'autres disent que les sociétés existaient bien avant la colonisation des planètes. La seule chose que nous savons avec certitude, c'est que la vie sur Terre en dehors de ses oasis est un enfer. » [extrait de « Money.Power.History »]

(6a) VOLER

« Si l'espace est égal au temps, pourquoi le temps est-il égal à l'espace + 2 ? Qu'est-ce qui ne va pas avec cet univers? » « L'univers » répondit le commandant, « n'est pas le problème, c'est l'être humain, comme toujours. »

Pour voler, le joueur déplace son vaisseau spatial vers un nouvel hexagone, qui est soit une planète / la Terre / l'astéroïde, soit une position possible de ces corps célestes (c'est-à-dire un hexagone coloré ou un champ avec un bord pointillé). Le vaisseau spatial ne peut pas voler sur ou à travers le soleil.

Pour chaque hexagone parcouru par le vaisseau spatial, le joueur consomme 1 unité de temps (UT). De plus, 2 UT supplémentaires (pour le décollage et l'atterrissage) sont consommées par vol.

Le joueur déplace ainsi son marqueur du temps sur la ligne du temps d'autant de cases (UT) que la distance parcourue en hexagone +2 UT (pour décollage et atterrissage). S'il y a déjà des marqueurs de temps (ou des marqueurs d'événement) sur le nouveau point, le joueur place son marqueur en haut.

Important : Un joueur peut volontairement consommer plus de temps (au ralenti) que nécessaire (voir l'exemple ci-dessous).

Important : Un joueur n'est pas autorisé à choisir une position qui ferait passer son marqueur de Temps au-delà du jeton THE END. S'il n'y a pas d'autre cible possible pour le vaisseau spatial, alors le joueur doit passer.

Remark: A player may choose a position occupied by other players' Spaceships.



Horizon (bleu) vole vers le champ où Uranus se placera après la rotation. La distance est de 1 hexagone. Horizon consomme donc au moins 3 unités de temps. Cependant, elle fait passer encore 3 unités de temps supplémentaires (un total de 6) pour déclencher la rotation et y attendre Uranus.

(6b) PASSER

Le commandant était fatigué. Toujours ces vols et ces cadets stupides... « Je vais prendre ma retraite, pensa-t-il, et faire un dernier vol pour Pluton pour goûter à nouveau au doux parfum du pouvoir. »

Le commandant était fatigué. Toujours ces vols et ces cadets stupides... « Je vais prendre ma retraite, pensa-t-il, et faire un dernier vol pour Pluton pour goûter à nouveau au doux parfum du pouvoir. »

Si un joueur ne peut plus voler ou décide qu'il ne peut plus améliorer sa position, alors il passe son tour et prend sa retraite.

ÉVÉNEMENTS ROTATION

*"But the fool on the hill
Sees the sun going down
And the eyes in his head
See the world spinning round"
[Terrestrial rock band of a long-forgotten age]*

Lorsque c'est le tour du marqueur ROTATE, tous les disques planétaires et le disque de la Terre se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre sur leurs orbites respectives d'une position (hexagone coloré). De plus, le marqueur d'astéroïde se déplace d'une position (hexagone pointillé) vers le Soleil.

Les vaisseaux spatiaux sur les planètes / la Terre / l'astéroïde sont déplacés avec les corps célestes. Lorsqu'un corps céleste est déplacé vers un hexagone où se trouvent déjà des vaisseaux spatiaux, ils sont placés sur les disques des corps célestes.

Avancez ensuite le marqueur ROTATE de 10 cases sur la ligne de temps. S'il dépasse le marqueur THE END, il est retiré du jeu.

Important : Avec la 6ème rotation, l'astéroïde et tous les extraterrestres qui s'y trouvent s'écrasent dans le soleil et sont retirés du jeu. Les joueurs dont les vaisseaux spatiaux sont sur l'astéroïde dans cette situation sont éliminés du jeu.



Toutes les planètes et la Terre se déplacent d'une position plus loin sur leur orbite, l'astéroïde vers le soleil. Galactica (blanc) tourne avec la Terre et Cosmos (rose) se déplace avec l'astéroïde. Horizon (bleu) atterrit sur Uranus. Le marqueur ROTATE est déplacé sur la case 30 de la ligne du temps et placé sur le marqueur de temps d'Imperials (noir).

La prochaine rotation aura donc lieu avant qu'Imperial ne soit de nouveau au tour, ce qui signifie que Imperial est sur Jupiter au début de son tour.

ÉLECTIONS

« Pourquoi ces élections sont-elles appelées libres, égales et justes ? » demanda Carl au commandant. « Libre, parce qu'aucune guerre n'est menée ; égale, parce que les règles sont clairement formulées et généralement connues ; juste, car plus vous investissez d'argent, plus vos chances de gagner sont grandes. C'est ce qui fait une ploutocratie », répondit le commandant.

Lorsque c'est au tour du marqueur ELECT les majorités dans les parlements de toutes les planètes sont déterminées et les membres du conseil sont envoyés au Conseil Ploutocratique comme suit.

Aux 1ère et 2ème élections : Le joueur ayant le plus de députés sur une planète envoie 1 membre du conseil au Conseil Ploutocrate.

Lors de la 3ème élection : Le joueur ayant le plus de députés sur une planète envoie 2 membres au Conseil Ploutocrate, le joueur ayant le deuxième plus grand nombre de députés envoie 1 membre.

En cas d'égalité, le dernier joueur à avoir acheté un siège est premier. Avancez ensuite le marqueur ELECT sur la ligne de temps selon le nombre de joueurs 2/3/4 de 25/25/20 cases. S'il dépasse le marqueur THE END, il est retiré du jeu.

Remark: The 3rd election is executed even if all players have retired prior to it.



La 1ère élection a lieu. Horizon (bleu) envoie 1 membre du conseil au Conseil Ploutocratique (pour Mars), Cosmos (rose) envoie 2 (1 chacun pour Jupiter et Neptune), Galactica (blanc) 2 (pour Saturne et Uranus) et Impérial (noir) 0.

AJUSTEMENT DES PRIX

Lorsque c'est au tour du marqueur PRICES, sur tous les plateaux planétaires, les marqueurs de prix sur les colonnes, DEMAND sont déplacés d'une case vers le haut, si possible, les marqueurs de prix sur les colonnes SUPPLY d'une case vers le bas, si possible.

Ensuite, avancez le marqueur PRICES sur la ligne de temps selon le nombre de joueurs 2/3/4 de 20/15/12 cases. S'il dépasse le marqueur THE END, il est retiré du jeu.



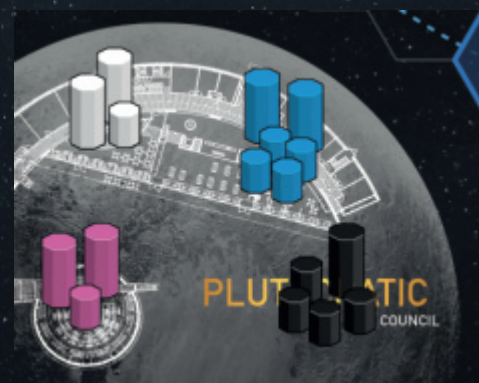
Sur Mars, le prix de la DEMANDE augmente de 1. Le prix SUPPLY de l'uranium ne peut plus baisser car le marqueur est déjà sur 1.

THE END

« L'argent ne vaut rien ! Les ressources sont inutiles ! Tout ce que nous voulons, c'est le pouvoir ! » [extrait du discours du Commandant du Groupe Galactica au Troisième Conseil Ploutocratique - SolarLeaks]

Le jeu se termine quand c'est au tour du marqueur THE END. Cela arrive selon le nombre de joueurs après 75/75/60 unités de temps (2/3/4 joueurs), après le 3ème tour d'élections. Le joueur avec le plus grand nombre de membres du conseil dans le Conseil Ploutocratique gagne la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a utilisé le moins de temps gagne.



À la fin de la partie, Horizon (bleu) gagne la partie avec 14 membres du conseil. Le deuxième est Cosmos (rose) - il a pris moins de temps que Galactica (blanc). Imperial (noir) est quatrième avec 9 membres du conseil.

VARIANTS

Time is equal for everyone. But for some it is more equal than for others.

TIME PRESSURE

Overview: In the variant “time pressure” the number of time units available to players varies, depending on the actual time players need to plan their actions.

Material: This variant uses the personal THE END tokens of the players. In addition, the group needs some device to measure the time players take to make their turn.

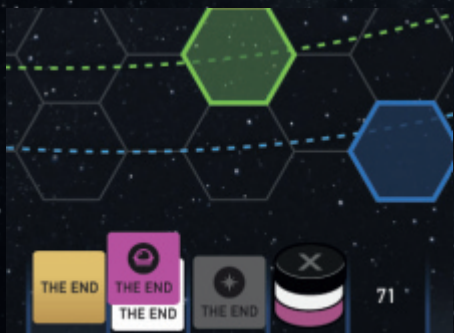
Additional setup: At the end of the setup, players place their personal THE END tokens on the event token THE END in any order.

Changes to the gameplay:

- a) Each player has 90 seconds time to execute their turn. If a player has not finished their turn after the 90 seconds run out, move their personal THE END token 1 field backwards on the time track (for example from 75 to 74). This grants the player additional 90 seconds. Repeat until a player has finished their turn, i.e., the player has traveled and moved their Time disk accordingly.
- b) Players may not move their Time disk past their personal THE END token. If a player cannot choose any new destination under these conditions, they must retire at the end of their turn instead of traveling.
- c) If a player's personal THE END token is moved onto their Time disk, the player is removed from the game.

New tie breaker at game end: If two or more players have the same number of Councilors in the Plutocratic Council, the distance between their Retired disk and their personal THE END token breaks ties (greater distance is better). If there is still a tie, as per usual, less time units spent breaks the tie.

At the end of the game all three players have the same number of Councilors in the Plutocratic Council. Galactica (white) wins the tie, because it spent the least amount of time units among the players with the largest distance between Retired disk and personal THE END token. Cosmos (pink) is ranked second, and Imperial (black) third.



INITIAL AUCTION

*“Why do we always have to choose first?” Carl whined.
“Life is not fair.” replied the Commander.*

Overview: It can occur during RANDOM SETUP that some starting positions seem better than others. In the variant INITIAL AUCTION players bid on the initial player order using time units. This means that after the auction players have differing amounts of time units available depending on their bids. We recommend this variant for experienced groups where the player who complains the most always wins.

Material: This variant uses the personal THE END tokens of the players as well as the Auction tokens 1st-4th.

Additional setup: After step 11) of RANDOM SETUP, p.5, all players place their personal THE END tokens on the event token THE END in any order.

Instead of step 12) the following steps are performed to determine the order in which players choose their starting planet:

- a) Place a number of Auction tokens equal to the number of players (e.g. the markers 1st, 2nd and 3rd for 3 players) next to the main board.
- b) Determine a random player to begin the auction.
- c) This player bids on their preferred starting position. They place their Time disk next to an Auction token (e.g. on the 2nd token if they want to be the second player to choose their starting planet). They also place a bid of time units next to the Auction token using octagons (a bid of 0 is allowed).
- d) Play continues in clockwise order to players that still have their Time disks in front of themselves. When it is their turn they
 - i) Place a bid for a starting position that has not been taken (see c)) or
 - ii) Raise an existing bid by placing their Time disk and a greater number of octagons next to the token. A player who was outbid takes back their Time disk and octagons and places another bid when player order returns to them.
- e) When all players have placed their Time disks on individual Auction tokens, players take the Auction tokens as well as their Time disks. Then their personal THE END tokens are moved back on the time track a number of fields equalling their final bid (e.g. from 60 to 57 when the final bid was 3).
- f) The player with the 1st token chooses their starting planet first, places their Spaceship on the chosen planet and their Time disk on space 0 on the time track. Then the player with the 2nd token follows etc..

Changes to the gameplay:

- a) Players may not move their Time disk past their personal THE END token. If a player cannot choose any new destination under these conditions, they must retire at the end of their turn instead of traveling.
- b) If a player's personal THE END token is moved onto their Time disk, the player is removed from the game.

New tie breaker at game end: If two or more players have the same number of Councilors in the Plutocratic Council, the distance between their Retired disk and their personal THE END token breaks ties (greater distance is better). If there is still a tie, as per usual, less time units spent breaks the tie.



Horizon (blue) bids on the 4th starting position with 1 octagon. In clockwise order Galactica (white) bids 1 on the 1st, Cosmos (pink) bids on the 4th with 3 octagons - this means Horizon takes back their Time disk and octagon. Imperial (black) bids on the 2nd position with 0 octagons.



Now it's the turn of Horizon again, bidding 1 on the 2nd position. Imperial takes back their Time disk. Galactica and Cosmos do not bid, because they don't have their Time disks in front of them. Finally, Imperial bids on the 3rd position with 0 octagons. Since no player has a Time disk in front of themselves, the auction ends.



The players move their personal THE END tokens on the time track as depicted. Galactica can now choose as first player a planet for their Spaceship and places their Time disk on the field 0 of the time track, followed by Horizon, Imperial and finally Cosmos.

RULE CLARIFICATIONS

What happens to a player that is "removed from the game"? – This player removes all their material from the game, does not take part in the final ranking and should serve drinks to the other players during the remainder of the game.

Are these all your questions, Carl? – Yes, commander.

What shall I do if I have more questions? – Check out boardgamegeek!

CREDITS

ARTWORK

A big thank you to Shaahin! Without him and his patience this game would still be functional, but definitely ugly.

The depiction of Plutocratic Council is the "parliament for the sami people" copyright by Stein Halvorsen Arkitekter, Oslo, Norway.

The spaceships on the Player Boards are from Fryewerk.

PLAYTESTING

After Claudio presented the game to us for the first time, we immediately liked it. Thanks to the advices of our playtesters, chances are that other people will like the game as well:

Christoph H., Julian S., Jonathan S., Florian D., Wolfgang K., Sabine L., Oliver K., Miriam K., Sarah H., Philipp T., Ahmad S., Peter B., Eva S., Volker D., Thomas M., Gregor R., Arne K.

RULE EDITING

Without the valuable feedback and corrections of the following people the rules would still be clear if and only if you were one of the game designers:

Christoph H., Florian D., Ahmad S., Peter B., Thomas M., Doris S.-E.

French rule version by Stephan Knapp & Frédéric Meurrens.

