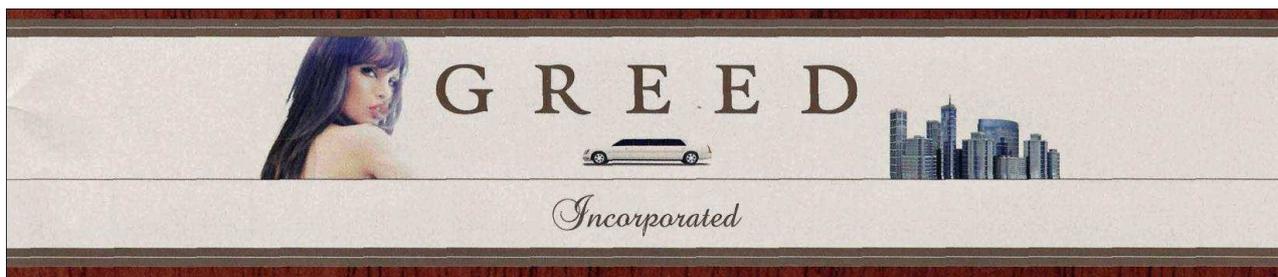


# Greed, incorporated – Règles



Auteurs : Jeroen Doumen, Joris Wiersinga  
Nombre de joueurs : 3-5

Conception graphique : Ynze Moedt  
Durée d'une partie : 180-240 minutes

Editeur : Splotter Spellen, [info@splotter.nl](mailto:info@splotter.nl)  
Age : 14 et +

## VUE D'ENSEMBLE

Greed, incorporated est un jeu sur la fraude des entreprises. Le but est d'accumuler autant de statut que possible. Dans le jeu, il y a des joueurs et des entreprises. Chaque joueur contrôle normalement 1 ou 2 entreprises, parfois plus (ou moins). Le contrôle des entreprises changera pendant la partie.

Chaque entreprise a 3 emplacements pour conserver son argent. Chaque joueur a également son propre argent privé. Ces piles d'argent doivent être conservées strictement séparées. Une partie importante du jeu tourne autour des manières de déplacer l'argent des comptes des entreprises vers les comptes privés. Ceci se produit en créant une crise dans l'entreprise : Si une entreprise gagne moins que l'année précédente, quelqu'un du conseil d'administration doit être licencié. Cela peut signifier que vous perdrez le contrôle de l'entreprise, mais la contrepartie est que vous obtiendrez une forte prime de licenciement !

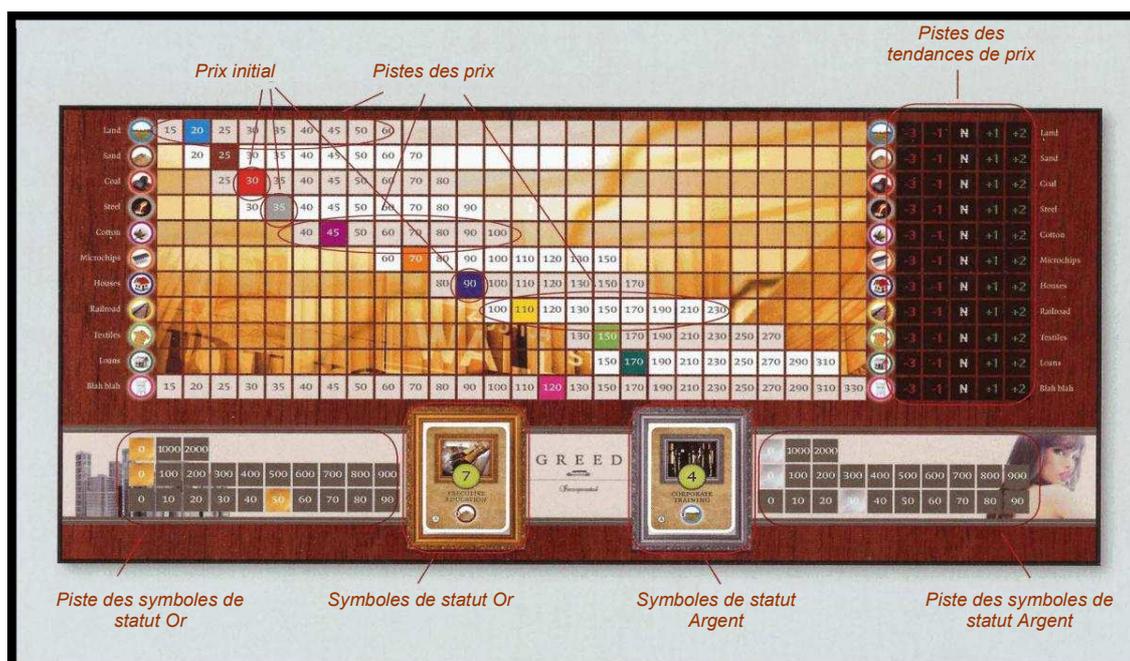
L'argent privé peut être "investi" dans des symboles de statut. Plus vous avez de symboles de statut, plus vous êtes proches de la victoire. Plus la partie progresse, plus les symboles de statut deviennent chers. Il est ainsi payant de les acheter plus tôt plutôt que plus tard !

## COMPOSANTS

1 boîte de jeu, 1 livret de règles, 1 plateau de jeu, 17 cubes en bois noir pour indiquer les prix, 11 cubes en bois jaune pour indiquer la tendance des prix, 6 jetons botte en bois rouge, 10 dollars en bois noir, 1 dollar en bois vert (premier joueur), 5 aides de jeu, 5 groupes de 12 jetons directeur chacun pour les joueurs, 10 plaquettes entreprise, 10 cartes entreprise, 40 cartes capitaux, 18 cartes symbole de statut (9 de chaque en or et en argent), 99 cartes marchandises montrant 11 marchandises différentes, 1 liasse d'argent.

## PREPARATION DE LA PARTIE

Placez le plateau au milieu de la table. Placez un cube en bois noir sur la case de couleur de chacune des pistes des prix pour les marchandises. Placez un cube en bois jaune sur chacune des cases "N" des pistes de tendance des prix. Placez un cube noir sur chacune des cases de couleur des pistes des symboles de statut.



## Greed, incorporated – Règles

Prenez les cartes symbole de statut et triez-les en deux piles, une pour l'argent et une pour l'or. Placez les cartes de chaque pile dans l'ordre alphabétique afin que la carte "A" se trouve dessus, puis la carte "B" et ainsi de suite jusqu'à la carte "I". Placez ces piles face visible sur le plateau dans les emplacements correspondants. Triez les cartes marchandises par type et placez-les près du plateau.

Triez l'argent et les marchandises en piles et mettez-les sur la table à côté du joueur le plus digne de confiance de la partie. Donnez à chaque joueur un ensemble de jetons et l'aide correspondante.

Placez les cartes des entreprises 5-9 à portée de main. Ces entreprises peuvent être créées pendant la partie. Mélangez les cartes des cinq autres entreprises (0-4) et distribuez-en une à chaque joueur. A trois ou quatre joueurs, remettez les cartes restantes dans la boîte. Elles ne seront pas utilisées dans cette partie. Donnez à chaque joueur la plaquette de l'entreprise qu'il a reçue.

Chaque joueur met un jeton dans la case CEO [PDG] de sa nouvelle entreprise. Chacune de ces entreprises reçoit alors 100\$ (million). Mettez cet argent dans l'emplacement free cash [argent libre]. Mettez un dollar en bois noir sur l'emplacement last year's income [revenu de l'année précédente]. Aucun joueur n'obtient d'argent privé pour le moment. Le joueur qui a obtenu l'entreprise avec le numéro le moins élevé obtient le dollar (vert) de premier joueur.

Ajustez la piste de tendance du prix pour chacune des entreprises qui a été créée, par exemple, si MadF est en jeu, la tendance du prix du sable se déplace à +1. A trois/quatre joueurs, trouvez les cartes capitaux marquées X3/4 et retirez-les de la partie. A quatre joueurs, retirez également de la partie les cartes capitaux marquées X4. (*NdT : Clarification d'un auteur sur BGG. On joue ainsi 12 années à 3 joueurs [36 cartes] et 8 années à 4/5 joueurs [32/40 cartes]*).

Triez les cartes capitaux en piles par numéro (et couleur du fond) : 10-19, 20-29, 30-39, 40-49. Notez que quelques cartes ont été retirées si vous jouez à 3 ou 4 joueurs. Mélangez chacune des quatre piles et placez la pile 40-49 face cachée sur la table. Mettez la pile 30-39 dessus puis la pile 20-29 et enfin la pile 10-19. Distribuez 2 cartes de la pile à chaque joueur et laissez le reste face cachée sur la table.



### PHASES

La partie dure plusieurs années, chaque année a un certain nombre de phases (3 joueurs : 12 ans, 4 ou 5 joueurs : 8 ans). Dans la plupart des phases, chaque joueur ou entreprise effectue une action. Pendant une phase, l'ordre du tour est déterminé comme suit :

- Si les joueurs jouent des actions, commencez par le joueur avec le dollar vert et procédez dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Si les entreprises jouent des actions, chacune doit déterminer le plus haut numéro de capital qu'elle possède (par exemple, le développeur de projet a le numéro 25). Si une entreprise n'a pas encore acheté de capital, le numéro imprimé sur la carte entreprise compte. Les entreprises agissent généralement dans l'ordre de ces valeurs de capitaux, la valeur la plus élevée d'abord, puis la deuxième valeur la plus élevée, etc.

Le CEO d'une entreprise détermine toujours toutes les actions de cette entreprise, sauf blâmer les boucs émissaires. A part l'enchère dans la phase 3, toutes les sommes d'argent sont des informations publiques.

### PHASE 1 : ANNONCES

Chaque joueur joue une de ses cartes capitaux face cachée et met un jeton joueur dessus. Les cartes sont alors retournées simultanément. Ajustez immédiatement la piste de tendance des prix du montant indiqué sur la carte (# des flèches haut/bas). Par exemple, si la mine de houille (20) est retournée face visible, ajustez le prix du développement du chemin de fer en déplaçant le cube jaune de la piste de tendance du prix du chemin de fer d'une case vers le haut. Chaque joueur pioche alors une nouvelle carte capital de la pile. Si la pile est vide, les joueurs n'obtiennent aucune nouvelle carte.

# Greed, incorporated – Règles

## **PHASE 2 : AJUSTEMENT DU MARCHÉ**

Ajustez le prix de chaque marchandise du montant indiqué sur la piste de tendance des prix. Par exemple, si le charbon vaut actuellement 45\$ et que le jeton jaune de développement du prix du charbon est sur +2, déplacez le jeton noir du prix de deux cases vers la droite à 60\$. Le prix ne peut jamais sortir de la gamme imprimée. Par exemple, le charbon ne vaudra jamais plus de 80\$ ou moins de 25\$.

## **PHASE 3 : INVESTISSEMENTS**

Chaque entreprise qui a moins de quatre cartes capitaux peut maintenant enchérir sur les cartes capitaux disponibles. Aucune entreprise avec 4 cartes capitaux n'est autorisée à enchérir pendant cette phase. L'enchère est simultanée et secrète. L'entreprise ne peut utiliser que l'argent de son emplacement free cash. L'enchère minimum est 10\$ (million). Le moyen le plus facile d'enchérir est de placer la somme enchérie à l'envers dans l'emplacement free cash sous le reste de l'argent. Si une entreprise veut enchérir tout son argent, elle ne met aucune somme à l'envers. Après que chaque entreprise a placé son enchère, elles annoncent le montant. L'entreprise avec l'enchère la plus élevée peut choisir un capital en premier, et ainsi de suite en dans l'ordre descendant des enchères. En cas d'égalité, l'entreprise avec le numéro de capital le plus élevé choisit d'abord.

Une entreprise peut prendre n'importe quel capital qui a été joué. Le capital est placé dans un des emplacements capitaux de la plaquette entreprise. Le jeton du joueur correspondant est placé dans la position disponible la plus élevée dans la hiérarchie de l'entreprise. L'ordre est CEO [PDG], CFO [Directeur Financier], COO [Directeur des Opérations] puis middle management [Encadrement]. L'enchère est payée à la banque.

Si une entreprise acquiert un capital avec un jeton joueur de la même faction que le CEO, l'entreprise doit payer le double du montant enchéri à la banque.

Chaque entreprise ne peut acquérir qu'un capital par an. Si une entreprise ne veut aucun des capitaux disponibles ou s'il n'y a aucun capital disponible, l'entreprise peut passer et conserver son enchère.

Chaque capital non-revendiqué à la fin de la phase reste sur la table avec le jeton joueur correspondant et sera disponible dans les prochaines phases investissement jusqu'à ce qu'il soit acquis par une entreprise.

## **PHASE 4 : PRODUCTION**

Chaque entreprise obtient maintenant des marchandises pour chaque carte capital producteur primaire qu'elle possède. La production est obligatoire. Un producteur primaire est un capital qui montre une ou plusieurs marchandises et aucune flèche (par exemple, small land owner [petit propriétaire terrien], sand pit [puits de sable]. L'entreprise obtient une carte marchandise du type approprié pour chaque marchandise indiquée sur ses capitaux. Ainsi, si une entreprise a une coal mine [mine de houille] (20), une mortgage bank [banque d'hypothèque] (30) et une marketing agency [agence de vente] (48), il obtient 2 charbon et 1 bla bla (mortgage bank ne rapporte aucune marchandise car ce n'est pas un producteur primaire).

Chaque producteur primaire ne peut être utilisé qu'une fois par an, ainsi, après la production, décalez chaque carte producteur primaire vers le haut pour rendre le signe 'used [utilisé]' visible. Décalez les autres cartes capitaux (c'est-à-dire les producteurs secondaires) vers le bas pour rendre le signe 'available' [disponible] visible.

## **PHASE 5 : COMMERCE ET PROCESSUS**

De plusieurs manières, cette phase est le cœur du jeu. Chaque entreprise peut échanger des marchandises et/ou de l'argent avec des marchandises et/ou de l'argent d'autres entreprises (pas les capitaux). Vous pouvez conclure autant d'affaires compliquées et frauduleuses que vous voulez tant que vous respectez ces règles :

- Il n'y a aucun ordre du tour. Celui qui conclut une affaire en premier gagne l'affaire.
- L'échange se produit entre deux entreprises. Il faut l'accord des deux CEO.
- Chaque entreprise doit offrir au moins une marchandise ou 1\$ (million) dans un échange. Les cadeaux ne sont pas permis.
- Les entreprises ne peuvent utiliser que l'argent de leur emplacement free cash.
- Tout l'argent entrant est mis dans l'emplacement new income [nouveau revenu] de l'entreprise et ne peut pas être réutilisé pendant cette année.
- Les marchandises peuvent être échangées plusieurs fois pendant une année.
- Les affaires comportant des transactions futures sont autorisées mais ne sont pas considérées comme un paiement et les promesses ne sont pas contraignantes.

Une entreprise peut utiliser n'importe lequel de ses capitaux producteur secondaire disponible pour traiter des marchandises à tout moment de la phase. Un capital ne peut être utilisé qu'une fois par an, ainsi, après utilisation, il doit être décalé pour montrer qu'il a été utilisé et n'est plus disponible. Par exemple, si une entreprise possède le capital railroad tycoon [baron du chemin de fer] (36), il peut utiliser un charbon et deux aciers pour obtenir deux chemins de fer. Le charbon et l'acier sont rendus à la banque et remplacés par deux cartes chemin de fer. Ceci ne peut être fait qu'une fois par manche, après cela le capital railroad tycoon [baron du chemin de fer] a été utilisé.

# Greed, incorporated – Règles

## **PHASE 6 : VENTES**

Dans cette phase, les entreprises gagnent de l'argent en vendant des marchandises. Elles peuvent vendre n'importe quel nombre de marchandises à la banque et recevoir le prix actuel du marché comme indiqué sur la piste des prix. Le revenu est placé dans l'emplacement new income de l'entreprise sur la plaquette de l'entreprise.

Une entreprise peut également choisir de stocker certaines marchandises jusqu'à l'année prochaine. Dans ce cas, l'entreprise met les marchandises à côté de l'indicateur de stockage sur la plaquette entreprise et verse le montant approprié de son emplacement free cash à la banque (0 pour la première, 5 pour la deuxième, 10 de plus pour la troisième et 15 de plus pour la quatrième marchandise). Il n'est pas possible pour une entreprise de stocker plus de quatre marchandises. Si une entreprise ne peut pas payer le coût de stockage d'une marchandise, cette marchandise doit être vendue.

## **PHASE 7 : FERMETURE DES COMPTES**

Seules les entreprises qui sont en fonction depuis plus de un an participent à cette phase (c'est-à-dire qu'aucune entreprise n'y participe la 1<sup>ère</sup> année de la partie et qu'une nouvelle entreprise n'y participe pas la 1<sup>ère</sup> année où elle est en opérations). Chaque entreprise détermine si ses bénéfices ont augmenté depuis l'année dernière. Comparez la somme d'argent de l'emplacement last year's income avec celle de l'emplacement new income.

Si le new income est inférieur ou égal, l'entreprise est en régression et sera sacquée par les analystes du marché. Quelqu'un doit être blâmé pour cette situation désolante et sera licencié du conseil d'administration. Mettez un jeton botte en bois à côté du logo de l'entreprise pour indiquer cette information.

Si le new income est supérieur, tout va très bien.

Après avoir déterminé si l'entreprise a obtenu un jeton botte, ajoutez le last year's income à l'emplacement free cash et déplacez le new income vers le last year's income. Mettez le dollar sur le (nouveau) last year's income. Vous ne pouvez pas toucher cet argent jusqu'à la phase 7 de l'année prochaine.

## **PHASE 8 : COUP DE TORCHON**

Cette phase n'est jouée que par chaque entreprise avec un jeton botte. Si aucune entreprise n'a de jeton botte, sautez cette phase. Si plusieurs entreprises ont un jeton botte, l'entreprise avec le plus haut numéro de capital assigne son blâme en premier. Un ou plusieurs boucs émissaires doivent être trouvés pour chaque entreprise avec un résultat en baisse. Seules les personnes du conseil d'administration (CEO, CFO, COO) peuvent être licenciées.

D'abord, le CEO nomme un bouc émissaire. Il peut choisir de se blâmer lui-même ou de désigner le CFO ou le COO. Puis, le CFO fait de même chose et finalement le COO désigne également quelqu'un à blâmer. Chaque directeur nommé au moins une fois est licencié. Retournez le jeton joueur pour l'indiquer.

Chaque joueur licencié réclame maintenant sa prime de licenciement. Si le CEO s'en va, il touche 40% de l'emplacement free cash actuel (arrondi par défaut) versé à son compte privé. Le CFO et le COO touchent chacun 20% (du montant original) de l'emplacement free cash s'ils sont forcés de partir. Notez que c'est la seule manière pour un joueur d'obtenir de l'argent privé. Le reste de l'argent reste dans l'emplacement free cash de l'entreprise. Voir le tableau dans les règles pour les montants de déboursement.

Chaque jeton de directeur licencié est rendu au joueur avec sa prime de licenciement et chaque directeur restant est promu : Chaque emplacement vide est rempli par le prochain directeur disponible à partir de la position de CEO en procédant de gauche à droite puis de haut en bas. Par exemple, si seul le CEO s'en va, l'ancien CFO devient le nouveau CEO, l'ancien COO le nouveau CFO et l'ancien premier cadre moyen (à l'extrême gauche) le nouveau COO (dans la mesure où des personnes étaient là). La promotion va aussi haut que possible, aucun trou ne peut être laissé. Si le CEO change pour un autre joueur, donnez à ce dernier la plaquette d'entreprise (ça pourrait être sa 3<sup>ème</sup> entreprise, voire plus).

Chaque entreprise qui a participé à cette phase doit défausser un capital. Le CEO actuel en choisit un et le place sur la défausse des capitaux. Les cartes capitaux de la défausse ne sont disponibles qu'aux entreprises récemment créées (sans aucun coût).

Si une entreprise n'a plus de dirigeants après qu'elle a licencié les coupables, elle est liquidée. Tout son argent et ses marchandises sont rendus à la banque et la plaquette d'entreprise est retirée de la partie. Ses capitaux sont placés sur la défausse des capitaux.

## **PHASE 9 : TRAVAILLER DUREMENT, JOUER DUREMENT**

Dans cette phase, les joueurs peuvent acquérir des symboles de statut. Un seul symbole de statut de chaque type peut être acheté chaque année. Cette phase n'est jouée que si au moins un joueur a suffisamment d'argent privé pour acheter un symbole de statut. Le premier joueur peut maintenant enchérir pour la carte supérieure du paquet des symboles de statut (or). L'enchère minimum est indiquée sur la piste des prix des symboles de statut Or. Au début de la partie, c'est 50\$ (million) mais ce prix montera bientôt

## Greed, incorporated – Règles

L'enchère continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur suivant doit augmenter l'enchère d'un multiple de 10\$ (million) ou passer. Si un joueur passe, il quitte l'enchère. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé. Le plus haut enchérisseur gagne alors le symbole de statut. Il doit payer le montant enchéri de son argent privé à la banque. Ajustez immédiatement la piste de tendance des prix de la marchandise représentée sous le symbole de statut de la valeur indiquée.

Le joueur à gauche de ce joueur devient le nouveau premier joueur et prend le dollar vert. Ajustez les cubes prix sur la piste des symboles de statut pour refléter l'enchère payée, ce sera la nouvelle enchère minimum de l'année prochaine.

Après que le symbole de statut d'or a été vendu, faites de même pour le symbole de statut argent en utilisant la piste des prix des symboles de statut Argent à la place. Le joueur qui vient d'acheter le symbole de statut or peut ne pas enchérir sur l'argent. Le marqueur de premier joueur ne change pas de main après l'enchère pour le symbole argent. Si le symbole de statut or n'est pas vendu, il y a quand même une enchère pour le symbole argent. Le nombre de points de statut détenus par chaque joueur est une information publique.

### **PHASE 10 : ENTREPRENEURS**

Pendant cette phase, les joueurs enchérisent pour créer une nouvelle entreprise. Une seule nouvelle entreprise peut être créée chaque année. Cette phase n'est jouée que si au moins un joueur a suffisamment d'argent privé (50\$ millions). Chaque joueur qui possède déjà deux entreprises ou plus ne peut pas participer à cette enchère. De plus, il y a un nombre limité de nouvelles entreprises qui peuvent être créées pendant la partie (à l'exclusion de celles avec lesquelles les joueurs commencent la partie). Quand autant d'entreprises que le nombre de joueurs ont été créées, cette phase est sautée pour le reste de la partie (c'est-à-dire 4 nouvelles entreprises dans une partie à 4 joueurs).

Le premier joueur peut démarrer l'enchère. L'enchère minimum est toujours 50\$ (millions). L'enchère continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur suivant doit augmenter l'enchère d'un multiple de 1\$ (million) ou passer. Si un joueur passe, il quitte l'enchère. L'enchère continue jusqu'à ce que tous les joueurs sauf un aient passé. Le premier joueur ne change pas après cette enchère.

Le plus haut enchérisseur paye de son argent privé à la banque et choisit une nouvelle carte entreprise parmi celles disponibles. Il ajuste les tendances des prix en fonction de ce qui est indiqué sur la nouvelle carte entreprise qu'il choisit. Il obtient alors la plaquette de l'entreprise et 100\$ (millions) de la banque qu'il met dans l'emplacement free cash de la nouvelle entreprise et place un de ses jetons joueur sur la position de CEO. S'il y a des capitaux défaussés, il peut choisir de 0 à 4 de ces derniers sans coût et les placer sur la nouvelle entreprise.

### **FIN DE PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE**

La partie se termine à la fin de l'année (pendant la phase 10) pendant laquelle les joueurs ont joué toutes les cartes capitaux. Le joueur avec le plus de points de statut gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus d'argent privé parmi les ex-æquo gagne.

### **QUELQUES ASTUCES STRATEGIQUES POUR LES JOUEURS TROP HONNETES**

Greed, incorporated n'est pas censé être joué par des joueurs plus concernés par leur conscience que par leurs poches. Cela fonctionne mieux si tous les joueurs utilisent autant de tours d'hommes d'affaires testés et validés qu'ils souhaitent. En voici certains :

- *Paiement en nature.* L'argent qui change de main doit être payé depuis le new income et est ainsi perdu pour le reste de l'année. Le même ne compte pas pour les marchandises.
- *Amplification des revenus.* Un outil favori de l'ère dotcom de Telco, c'est l'échange de produits manufacturés. Je vous vends mon produit, vous me vendez le vôtre, nous scorons tous les deux des revenus. Un grand moyen de repousser à plus tard l'étape douloureuse de la baisse.
- *Participations.* Naturellement, il est parfaitement légal de vendre un produit pour une somme très petite. Si l'autre joueur peut transformer la marchandise en quelque chose de plus valable, vous pouvez obtenir votre paiement sous forme d'une remise sur cette marchandise quand il vous la revend et vous pouvez revendre cette marchandise pour réaliser un bénéfice.
- *Location de capitaux.* Si vous avez toutes les marchandises pour fabriquer un certain produit fini valable mais ne disposez pas des capitaux pour fabriquer ce produit fini, pourquoi ne pas louer les capitaux pour une année ? Vendez simplement les marchandises pour un seul 1\$ (million), laissez-les être traitées et rachetez les marchandises résultantes pour le loyer convenu.
- *Futur.* Pendant qu'on y est. Le remboursement n'est pas obligatoirement cette année. En particulier si vous allez perdre le contrôle de l'entreprise. Pourquoi ne pas demander à vos associés de financer votre nouvelle prochaine année de démarrage ?
- *Valeur temporelle de l'argent.* Pourquoi ne pas jouer à être banquier et échanger de l'argent maintenant contre de l'argent plus tard ? Si vous allez bientôt blâmer votre CEO, vous pouvez vouloir gagner beaucoup d'argent cette année. Peut-être pouvez-vous emprunter de l'argent avec de l'intérêt. Votre voisin peut avoir besoin d'argent l'année prochaine. S'il est dans votre conseil d'administration, il sera presque certainement intéressé.
- *Gardez le contrôle.* En particulier vers la fin de la partie, il est très important d'avoir beaucoup de types en situation d'être licencié dans les conseils d'administration. Faites attention ! Quelques entreprises ne pourront jamais payer de grosses primes de licenciement et sont juste là pour être siphonnées.
- *Affaires internes.* Pensez juste à tout l'argent et toutes les marchandises que vous pourriez gagner si vous aviez deux entreprises ou plus ! Pensez avec soin à celles de vos entreprises dont vous voulez faire payer des primes de licenciement.