

Guru (Gourou) – Règles

Jeu de cartes de Helge Ostertag
2 à 5 joueurs âgés de 8 ans et +
Durée 30 à 45 minutes

VOICI LE MONDE DES SECTES...

Deux à cinq gourous ouvrent leurs bras, pour attraper autant de suivants que possible. Tout en recrutant des membres pour leurs sectes douteuses, ils interfèrent avec les autres. Les prédicateurs des gourous convertissent des groupes d'auditeurs encore et encore. Mais les autres gourous sont attentifs et n'hésitent pas à noircir les concurrents qui les ennuient, afin d'obtenir de l'argent à chaque exposition de leurs prédicateurs.

BUT DU JEU

Chaque gourou essaye – tout en restant caché - de lier autant de membres de sectes assortis que possible, selon les trois critères de sa foi, comme il est annoncé par ses prédicateurs. On gagne des membres de secte sur la quantité de **passants** et on les attire vers son propre **stage**, où ils peuvent être convertis. Ou vous recrutez des auditeurs d'autres **stages**. Si vous avez réuni un groupe suffisamment large d'auditeurs à votre stage, des auditeurs assortis aux prédicateurs de votre foi, vous convertissez le groupe et récupérez grâce à lui un million dans votre **centre de secte**.

Cependant, les gourous essaient de trouver qui prêche pour qui, parce que les **accusations** sont également de bonnes affaires : vous empochez de l'**argent principal** et éliminez un concurrent ennuyeux. Mais trop souvent l'accusateur s'est trompé et a exprimé une fausse accusation... Il est plus important d'éviter les soupçons et de protéger vos prédicateurs, que de suspecter les autres. Et ainsi, surtout, votre souci est de bluffer habilement et masquer vos propres intentions. A la fin de la partie seuls les membres de votre secte et vos points accumulés rapportent des points.

COMPOSANTS

125 suivants de secte (chaque suivant de secte possède trois attributs)
15 prédicateurs (chacun représente un attribut) + 15 prédicateurs en allemand
80 billets de banque (de un million)
5 résumés d'action (sommaire)
Chaque suivant de secte possède un attribut dans trois catégories différentes.

Couleur : habillement/fond
Peuple : aspect/couleur de la peau (= couleur du fond)/fond
Vertu : position/symbole de fond



LES CRITERES DE LA FOI

Il y a quinze prédicateurs, qui prêchent chacun un des critères de la foi de leur secte. Il y a trois attributs différents, qui peuvent appartenir aux critères de la foi : **le peuple élu, la vertu la plus élevée et la couleur de l'illumination**.
Chaque catégorie se compose de 5 attributs différents (5 couleurs, 5 peuples, 5 vertus).
Pour chaque attribut il y a un prédicateur.



La couleur de l'illumination

"Günther Grün" : Vert
"Oronsho" : Orange
"Panthero" : Noir
"Rosiella" : Rose
"Violet of Lilacshire" : Violet



Le peuple élu

"Big Mama" : Melons (corps potelé, tête nodulaire, peau rose)
"Edward Egghead" : Cônes (corps grand et dégingandé, tête assez longue, peau jaune)
"Gerd Geinier" : Pâles (petite figure, du ventre, peau pâle)
"Brad Barks" : Costauds (corps charnu et sportif, visage angulaire, peau brune)
"O' Rangoutan" : Chimpanzés (apte, œil fortement enflé, peau orange)



La vertu la plus élevée

"Centology Tom" : Argent (argent dans la main / symbole Euro €)
"Harty Flurry" : Rapidité (en mouvement rapide / symbole éclair)
"Hungryogi" : Ascétisme (en position de yoga / symbole croix)
"Rastaman" : Relaxation (en position assise / symbole yeux fermés)
"Smai Lee" : Rire (en train de rire / symbole sourire)

PREPARATION DE LA PARTIE

Vous n'avez pas besoin des quinze prédicateurs en allemand, remettez-les dans la boîte. Mélangez les quinze prédicateurs en anglais face cachée, chaque gourou (joueur) prend trois prédicateurs (face cachée), qui constituent les critères de la foi de sa secte et les place face cachée devant lui sur la table (vous pouvez regarder vos propres prédicateurs à tout moment, mais ils doivent rester cachés aux autres joueurs).

Les prédicateurs restants sont remis face cachée dans la boîte.

Ainsi quand vous commencez la partie, vous ne connaissez que trois des quinze prédicateurs, ceux que vous possédez : vous découvrirez plus tard la répartition des autres prédicateurs, au fur et à mesure pendant la partie.

Chaque joueur reçoit 12 millions, son capital de départ, qui sont placés sur la table près de ses prédicateurs. Chaque joueur prend un résumé d'action. Mélangez les suivants de secte et placez-les face visible en quatre piles sur la table. Ces piles sont les **passants**.

Guru (Gourou) – Règles

LES SECTES

Chaque gourou a trois prédicateurs dans sa secte. Au début tous les prédicateurs *actifs* et inconnus des autres joueurs. Les prédicateurs constituent les types de cartes (suivants de section) que vous pouvez convertir en membres de secte (= transformer en points).



Avec "Oronsho", "Smai Lee" et "Rosiella" comme prédicateurs vous êtes autorisés à convertir tous les suivants de secte orange, rians et roses en membres de secte, par exemple :

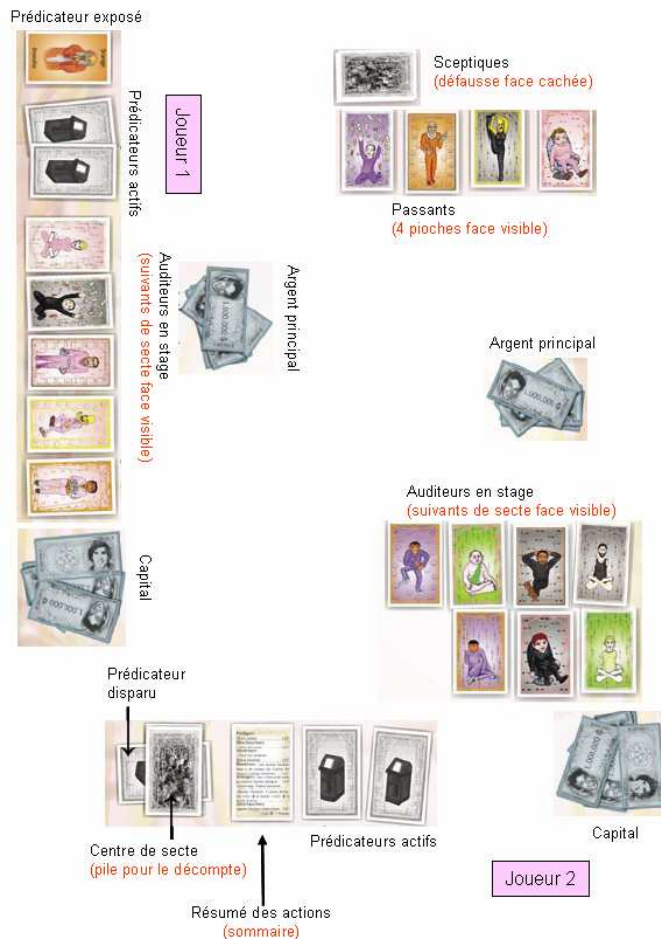


Avec "Centology Tom", "Gerd Geimer" et "Günter Grün" comme prédicateurs vous êtes autorisés à convertir tous les suivants de secte manipulant de l'argent, pâles et verts en membres de secte. Dans l'exemple ci-dessus il s'agit des cartes portant les numéros 1, 2, 4, 7 et 8.



TERMES

Chaque gourou doit être familier avec les termes suivants, de sorte qu'il soit accepté comme chef de sa secte :



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Décidez du premier joueur. Ce joueur commence, les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque gourou (joueur) doit effectuer trois actions à son tour. Vous avez trois points d'action, que vous pouvez utiliser pour n'importe laquelle des six actions possibles. **Des dépenses doivent être payées avec de l'argent de vos capitaux, pas avec de l'argent de votre argent principal.** Pendant chaque action que vous effectuez, vous devriez regarder ailleurs afin de ne pas donner d'information sur les secrets de votre secte. Si vous agissez rapidement, les autres gourous n'auront pas assez de temps pour observer et pour conclure et vous pouvez reporter leur attention sur le prochain joueur. Vous pouvez choisir parmi les actions suivantes :

1. Prêcher aux passants

Piochez un suivant de secte de n'importe laquelle des quatre piles de passants et attirez-le dans votre stage (visible), où vous le placez face visible comme auditeur. Quand une pile est vidée, remplacez-la avec la pile de défausse mélangée.

2. Bannir les auditeurs critiques

Prenez un auditeur de votre stage (visible) et défaussez-le face visible dans la pile des sceptiques (pile de défausse). C'est une possibilité de se débarrasser des suivants de section impropres. Pour mystifier les autres gourous il peut être payant de défausser des membres potentiels de votre secte.

3. Recruter des auditeurs

Recrutez n'importe quel auditeur du stage de n'importe quel autre gourou, placez-le dans votre stage et renvoyez un auditeur de votre stage pour le remplacer. Échangez une carte de votre stage avec une carte d'un stage d'autre joueur. Une autre manière de se débarrasser des auditeurs de secte impropres ou de tromper d'autres joueurs. En échangeant ("recrutant") des auditeurs, vous préparerez non seulement votre audience pour la conversion, mais gênez également les autres gourous quand vous leur refiliez des cartes qu'ils ne pourront probablement pas utiliser dans leurs sectes. Vous pouvez obtenir beaucoup d'information utile, quand vous regardez quels types de cartes d'autres joueurs échangent.

Guru (Gourou) – Règles

4. Convertir des auditeurs

Tous les auditeurs de votre **stage** sont convertis en membres de secte et déplacés dans le **centre de secte**. Placez les membres de secte face cachée sur votre pile du **centre de secte**, à gauche auprès de vos prédicateurs. Vous devez payer un million pour la conversion : la dépense va vers votre **argent principal**, placez les billets de banque devant votre stage¹. (Au début de la partie l'argent principal de chaque joueur est 0. mais il augmentera avec les conversions, les accusations et quand vos prédicateurs disparaîtront.)

¹ Les dépenses pour la conversion sont absent sur le résumé d'action, une erreur triviale, désolé.

CONDITION :

Il y a seulement des auditeurs de confiance dans votre stage (c'est-à-dire que tous les auditeurs doivent avoir au moins un attribut correspondant à un prédicateur de votre secte, sinon il n'est permis de convertir aucun auditeur (peu importe qu'un prédicateur soit actif ou inactif)).

Quand vous convertissez des auditeurs, vous devez les mettre rapidement face cachée, ainsi les autres gourous n'ont pas assez de temps pour mémoriser toutes les informations ! (Il est vraiment important de distraire les autres gourous de vos projets.) Chaque membre de secte allant à votre **centre de secte** doit avoir au moins un attribut d'un prédicateur de votre secte. Si vous prêtez attention, vous pouvez obtenir toute les informations et preuves dont vous avez besoin pour accuser et prendre l'argent principal d'autres joueurs.

EXEMPLE : C'est tour de Julia, elle a les prédicateurs "Centology Tom", "Gerd Geimer" et "Günter Grun" et le stage suivant (auditeurs) :



1^{ère} et 2^{ème} action :

Bannissement d'auditeurs critiques

3^{ème} action :

Conversion des auditeurs (chaque auditeur correspond à au moins un des trois prédicateurs : mettez rapidement face cachée toutes les cartes de votre stage, placez-les sur votre **centre de secte** et payez 1 million à votre argent principal.)

5. accusation

Accusez un autre gourou d'avoir engagé un des 15 prédicateurs douteux afin qu'il travaille **activement** pour sa secte. Le gourou interrogé doit répondre sincèrement par OUI ou NON.

CONDITION :

Vous avez obtenu au moins 3 auditeurs (membres de secte) devant votre stage et un capital minimum de 2 millions.

Pour tromper les autres gourous, vous pouvez accuser en nommant un prédicateur qui travaille pour vous.

Accusation...vraie

Si le soupçon est confirmé, vous empochez tout l'**argent principal** de ce gourou. Prenez l'argent principal placé devant le stage de ce joueur et mettez-le dans votre capital. L'autre gourou doit révéler le prédicateur impliqué, ce qui signifie : **un prédicateur révélé n'est plus actif.**

Vous devez répondre à toutes les accusations sincèrement et révéler, le cas échéant, le prédicateur mentionné, s'il est actif pour votre secte. Quand quelqu'un demande un prédicateur qui a déjà disparu (= n'est pas en activité), vous devez répondre "Non, il n'est pas dans ma secte".

Accusation...fausse

Si le soupçon est erroné, parce que le prédicateur mentionné n'est pas un prédicateur ou n'est pas un prédicateur *actif* de cette secte, l'accusateur doit très promptement payer une compensation de 1 million pour apaiser l'autre gourou et essayer de se réconcilier avec suite à la tentative de calomnie.

Mais l'autre gourou ne sera pas apaisé jusqu'à ce que vous envoyiez en plus trois auditeurs de votre stage dans la pile des **sceptiques** (= pile de défusse). En passant vous devez augmenter l'**argent principal** de ce gourou d'un million, il sera ainsi financièrement plus intéressant d'exposer ses prédicateurs.

CONSEQUENCES :

- Défaussez 3 auditeurs de votre stage.
- Payez 1 million de compensation au joueur accusé
- Payez 1 million pour augmenter l'argent principal du joueur accusé
- **Vous ne pouvez pas faire d'autre accusation ce tour-ci !** Une fois que vous avez émis une accusation fausse, vous devez attendre votre prochain tour pour accuser n'importe quel autre joueur !

Exemple : Le joueur John mémorise que Julia a encore recruté un couple de membres de secte roses dans son centre de secte. Il veut l'accuser, mais il a seulement deux auditeurs dans son stage. 1^{ère} action : John tire un autre auditeur d'une pile de passants, maintenant il a trois auditeurs et peut lancer une accusation. 2^{ème} action : Il accuse Julia : "Julia, vous avez Rosiella!" Malheureusement John a tort et doit défausser les trois auditeurs, payer 1 million de compensation à Julia et augmenter son argent principal de 1 million.

Mais John est maintenant sûr que Julia possède le prédicateur des personnes pâles, "Gerd Geimer". 3^{ème} action : John tire un autre auditeur d'une pile de passants, parce qu'à son prochain tour il veut encore accuser Julia et a donc besoin de trois auditeurs.

6. disparaître

Si vous venez de convertir un grand groupe d'auditeurs en membres de secte ou si vous vous inquiétez d'être accusé, vous pouvez discrètement cacher un prédicateur de votre secte. Le coût pour la disparition : deux millions. Placez le prédicateur face cachée en travers de votre **centre de secte**. Vous devez payer les 2 millions à votre **argent principal**.

Un prédicateur disparu n'est plus actif.

Vous ne devriez pas dire aux autres joueurs quel prédicateur a disparu.

Le but final de l'accusation et de la disparition est d'influencer le décompte final : Quand un prédicateur est exposé, tous les membres de secte qui ne correspondent qu'à son attribut ne comptent pas pour le décompte. Si vous disparaissiez avec un prédicateur, vous protégez tous les membres de secte avec l'attribut correspondant que vous avez converti jusqu'ici.

Exemple : C'est encore le tour de Julia. 1^{ère} action : elle pioche une autre carte avec un suivant de secte des personnes pâles. 2^{ème} action : elle convertit les auditeurs. 3^{ème} action : elle fait disparaître le prédicateur ("Gerd Geimer") pour éviter qu'il soit exposé et le place face cachée en travers du centre de secte. Elle paye alors 2 millions à son argent principal. (Puisque le prédicateur disparaît face cachée, les autres gourous peuvent seulement essayer de deviner quel prédicateur a vraiment disparu.)

Quand votre montant d'**argent principal** est relativement élevé, il est financièrement plus intéressant pour vos adversaires de vous accuser. Ainsi vous devriez faire attention et faire disparaître vos prédicateurs trop tôt plutôt que de risquer une exposition à l'air libre.

Guru (Gourou) – Règles

FIN DE LA PARTIE

Quand de plus en plus prédicateurs disparaissent ou deviennent exposés, ça devient trop dangereux pour les gourous et ils se retirent avant qu'un trop grand nombre de leurs pratiques atteigne le public. **Si le nombre de tous les prédicateurs actifs de toutes les sectes est égal au nombre de joueurs, la partie s'arrête.** (actif signifie : non exposé et non disparu)

Quand ceci se produit, le joueur actif doit finir ses trois actions avant que la partie ne finisse.

Joueurs	Début de la partie	Fin de la partie
2	6 prédicateurs actifs	2 prédicateurs actifs
3	9 prédicateurs actifs	3 prédicateurs actifs
4	12 prédicateurs actifs	4 prédicateurs actifs
5	15 prédicateurs actifs	5 prédicateurs actifs

DECOMPTE FINAL

Les gourous arrêtent de recruter de nouveaux membres de secte. Ils prennent les membres de leur secte, leur argent et quittent le pays en grande hâte. Chaque joueur garde juste ses **prédicateurs**, son **argent (capital)** et son **centre de secte**. Remettez dans la boîte tout l'argent principal, tous les suivants de secte des stages, tous les passants et tous les sceptiques.

Maintenant tous les gourous révèlent leurs prédicateurs **actifs** et les placent à **droite** de leur centre de secte. Tous les prédicateurs **inactifs** exposés sont placés à **gauche** du **centre de secte**.

Chaque joueur révèle alors sa pile "**centre de secte**" **carte par carte**. Vérifiez si le membre de secte (la carte révélée) a au moins un attribut qui correspond à un des prédicateurs actifs.

Chaque membre de secte, dont les attributs correspondent à un ou plusieurs de vos prédicateurs **actifs** marque **2 millions**. Un membre de secte qui correspond seulement à vos prédicateurs **inactifs** ne marque rien. Quand vous révèlez un prédicateur disparu, placez-le à **droite** de votre centre de secte.

Tant qu'un prédicateur disparu est dans la pile "centre de secte", vous le considérez comme prédicateur **inactif**. Dès que vous révèlez un prédicateur disparu, vous le traitez en prédicateur **actif**.

Cela signifie que vous protégez tous les membres de secte convertis qui correspondent à un attribut des prédicateurs si vous faites disparaître un prédicateur pendant la partie. Mais si vous convertissez ensuite de nouveaux membres qui correspondent seulement à cet attribut de prédicateur ils ne marquent rien à la fin.

S'il y a un non-croyant (membre de secte sans aucun attribut de cette secte) dans le centre de secte d'un gourou, ce joueur est **immédiatement disqualifié, il ne peut pas gagner la partie.**

Enfin chaque gourou ajoute cet argent à son capital que les suivants lui ont laissé. **Le joueur avec le plus de millions est le maître des gourous et le gagnant de la partie.**

Si vous avez obtenu moins de 12 millions, essayez un autre genre d'affaires où vous pourriez peut-être mieux réussir.

Exemple :

Le prédicateur inactif de John "Big Mama" est exposé à gauche du centre de secte et son prédicateur actif "Panthero" à droite. Son troisième prédicateur, qui a disparu, est toujours dans la pile du centre de secte. John commence à la révéler carte par carte.



Jusqu'ici seuls les membres de secte avec l'attribut, "noir" marquent car ils correspondent au prédicateur actif "Panthero".

John a révélé deux membres de secte supplémentaires et révèle maintenant son prédicateur disparu "Hungryogi" et le place à côté de "Panthero" à droite du centre de secte. Maintenant tous les membres suivants pratiquant l'ascétisme marqueront aussi.

