

Slush Fund (Caisse noire) – Règles

Un jeu de Steve Finn pour 2 à 4 joueurs, durée 20 minutes.

Concept du jeu

Nous sommes au 21^{ème} siècle en Amérique, un endroit où l'argent parle et les politiciens écoutent. Dans ce jeu, les joueurs sont des PDG riches qui corrompent des politiciens pour acquérir la puissance politique et l'influence. Les joueurs doivent cependant faire attention, parce que les scandales font souvent chuter ses amis politiques et, avec eux, tout l'argent investi. Les joueurs qui utilisent sagement leur argent pour corrompre les bons politiciens seront victorieux.

Composants

- 5 cartes politicien (verso de couleur)
- 1 carte illustrée pour la préparation de la partie
- 90 cartes de jeu (verso noir et blancs)
- 1 carte de distribution (verso de couleur)

Vue d'ensemble

L'objet du jeu est de marquer le plus de points de victoire (PV). Vous gagnez des PV en ayant le plus corrompu un politicien. A votre tour, vous choisissez et jouez des cartes argent et/ou des cartes puissance. Vous corrompez un politicien en plaçant une carte argent *de votre côté* du politicien. Les corruptions se développent d'autant que plus de cartes argent sont placées à côté du même politicien. Les cartes puissance sont utilisées pour effectuer diverses actions et sont retirées de la partie après utilisation. A la fin de la partie, toutes les corruptions sont révélées. Un joueur gagne des PV pour chaque politicien qu'ils "a gagné" en l'ayant le plus corrompu. Le joueur avec le plus de PV gagne la partie.

Préparation de la partie

- **A 2 joueurs** : Placez les cartes politicien dans une rangée horizontale entre les deux joueurs, numérotées de 1 à 5.
- **A 3-4 joueurs** : Placez 4 cartes politicien pour former un grand carré et placez la carte président au centre du carré. Assurez-vous qu'il y a assez de place sur tous les côtés de chaque carte politicien pour placer une carte de jeu. (**Voir la carte illustrée pour la préparation de la partie qui donne une représentation visuelle du terrain de jeu**).
- Mélangez le paquet des cartes de jeu,

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Décidez du premier joueur. Le joueur dont c'est le tour s'appelle "le joueur actif". Pendant son tour, le joueur actif fait deux choses :

- (1) Choisir des cartes et
- (2) Jouer des cartes

Action #1 d'un tour : Choisir des cartes

Le joueur actif choisit des cartes par 1 des 2 méthodes suivantes :

- (a) Du paquet OU
- (b) De la caisse noire.

Option (a) Choisir des cartes du paquet

- Révélez les 3 premières cartes du paquet et placez-les *face visible*.
- Choisissez d'abord l'une d'entre elles et mettez-la dans la caisse noire. La caisse noire est un paquet *face visible* à portée de chaque joueur.
- Puis "jouez" les 2 autres cartes (voir " Action #2 d'un tour ").

Exception : Si une carte temps [Time] est révélée, elle est immédiatement mise de côté, face visible, et une autre carte est piochée à sa place. Les cartes temps ne sont utilisées que pour déterminer quand la partie se termine. Elles ne sont ni mises dans la caisse noire ni utilisées par les joueurs.

Option (b) De la caisse noire

- Au lieu de choisir des cartes du paquet, le joueur actif peut choisir des cartes de la caisse noire.
- Regardez la caisse noire et choisissez 3 cartes quelconques.
- Pour qu'un joueur puisse utiliser l'option (b), il faut au moins 3 cartes dans la caisse noire.
- "Jouer" les 3 cartes dans l'ordre choisi par le joueur (voir " Action #2 d'un tour ").
- Chaque joueur peut regarder la caisse noire à tout moment de la partie.

Point d'emphase. Si vous choisissez l'option (a), vous ne jouez que 2 cartes. Si vous choisissez l'option (b), vous jouez chacun des 3. Ainsi, choisir dans la caisse noire vous donne un avantage d'une carte supplémentaire.

Action #2 d'un tour : Jouer des cartes

- Le joueur actif joue 2 ou 3 cartes en fonction de l'option de pioche de cartes qu'il a choisie.
- Chaque carte doit être jouée, 1 à la fois, afin que tous la voient.
- Un joueur peut choisir de défausser une carte et de ne pas utiliser sa puissance ("défausser" compte comme "jouer " une carte).
- Dans certains cas, un joueur peut être obligé de défausser une ou plusieurs cartes.
- Comment une carte est jouée et ce qui lui arrive après qu'elle est jouée dépend du type de carte (voir ci-dessous).
- Le tour d'un joueur se termine après qu'il a joué les cartes choisies.

Types de carte et pouvoirs spéciaux

Cartes argent

- Une carte argent est jouée en étant placée *face visible* du côté du joueur actif d'une carte politicien.
- Chaque pile s'appelle une "pile de corruption".

Exemple : Bill met une carte \$10K de son côté du président, alors que Jill met \$20K de son côté du président. A ce stade, Jill a plus corrompu le président.

- Les cartes argent sont placées l'une sur l'autre dans une pile de corruption, ainsi on ne peut voir que la carte la plus récemment jouée.
- Aucun joueur ne peut regarder les piles de corruption des autres joueurs (*exception* : la carte "Spy [Espion]").
- Un joueur peut regarder sa propre pile de corruption n'importe quand

Exemple : Bill révèle 3 cartes. \$20K, \$10K et Thief [Voleur]. Comme 1 carte doit aller dans la caisse noire, il décide de mettre le voleur dans la caisse noire. Il joue alors ses deux cartes argent pour corrompre le président. Il met la carte \$20K à côté du président puis la carte \$10K sur la carte \$20K. Sa corruption totale sur le président est \$30K ; mais seulement \$10K sont visibles.

Slush Fund (Caisse noire) – Règles

Cartes PV

- Une carte PV ajoute de la valeur à un politicien et peut donner un PV de bonification (voir "Décompte").
- Une carte PV est jouée selon les mêmes règles que les cartes argent, c'est-à-dire dans une pile de corruption de sorte que seule la carte la plus récemment jouée soit visible.
- Un voleur ne peut pas voler une carte PV (voir le "Voleur").

Cartes Scandales [Scandal]

- Une carte scandale soustrait une valeur en PV au politicien (voir "Décompte").
- Une carte scandale est placée **sur** une **carte politicien**.
- Si un politicien collecte 5 cartes scandales, il est retiré de la partie *ainsi que toutes les piles de corruption le concernant, c'est-à-dire que chaque joueur perd sa corruption sur ce politicien*.
- Si plusieurs cartes scandales sont jouées sur le même politicien, elles doivent être placées de telle manière qu'il soit facile de voir combien de cartes scandales sont là. Chaque joueur peut vérifier à tout moment pour voir combien de cartes scandale ont été jouées.

Cartes Voleur [Thief]

- Une carte voleur est utilisée pour voler de la corruption aux autres joueurs.
- Une carte voleur ne peut voler qu'une carte argent **sur** la pile de corruption d'un adversaire.
- Après le vol d'une carte argent, elle doit être déplacée pour corrompre le **même politicien**, mais elle est maintenant placée sur la pile de corruption du joueur actif pour ce politicien.
- Après qu'une carte voleur a été jouée, elle est *retirée de la partie*. Elle ne va pas dans la caisse noire.

Exemple : Bill a une carte \$10K de son côté du président, une carte \$10K de son côté du sénateur et une carte \$20K de son côté du vice-président. Steve joue une carte voleur, prend la carte \$20K de Bill et la déplace vers son propre côté du vice-président. En d'autres termes, la corruption de Bill sur le vice-président est réduite de \$20K, alors que celle de Steve est augmentée de \$20K.

Carte Espion [Spy]

- Une carte espion est utilisée pour faire 2 choses :
 - (1) déplacer une carte scandale d'un politicien vers un autre **et**
 - (2) regarder la pile de corruption d'un autre joueur.
- Après qu'une carte d'espion a été jouée, elle est *retirée de la partie*. Elle ne va pas dans la caisse noire.

Carte transfert d'argent [Money Transfer]

- Une carte transfert d'argent est utilisée pour déplacer une des *propres* cartes argent d'un *joueur* d'une de ses *propres piles* de corruption à une autre.
- Un joueur peut choisir de déplacer *n'importe* quelle carte argent, pas simplement une de celles qui se trouvent sur ses piles de corruption.
- Quand une carte argent est transférée, elle est placée sur sa nouvelle pile de corruption.
- Une carte transfert d'argent *ne peut pas* être utilisée pour déplacer des cartes PV.
- Après qu'une carte transfert d'argent a été jouée, elle est *retirée de la partie*. Elle ne va pas dans la caisse noire.

Carte temps [Time]

- Si une carte temps est révélée, elle est immédiatement placée de côté, face visible, et une autre carte est piochée à la place.
- Les cartes temps sont placées dans une rangée, il est ainsi facile de voir combien de cartes temps ont été révélées.
- Les cartes temps ne sont utilisées que pour déterminer la fin de la partie (voir ci-dessous).

Fin de la partie et décompte

- La partie se termine *immédiatement* quand la 10^{ème} carte temps est *révélée*. Le joueur actif ne termine pas son tour.
- Les joueurs montrent leurs corruptions pour chaque politicien, un politicien à la fois, pour déterminer qui a la corruption la plus grande.
- Le joueur avec la plus grande corruption sur un politicien "gagne" ce politicien.
- S'il y a une égalité pour la corruption d'un politicien, le joueur qui a joué le plus grand *nombre* de cartes argent gagne le politicien. S'il y a toujours égalité, chaque joueur encore concerné par l'égalité "gagne" le politicien.
- *Remarque :* Pour faciliter le décompte, si vous gagnez un politicien, prenez la carte politicien en main.
- Chaque politicien vaut à la base 7 PV.
- Chaque carte scandale sur un politicien fait baisser la valeur de base de ce politicien de 1 PV.
- Chaque carte PV incluse dans la pile de corruption d'un joueur augmente la valeur de base d'un politicien de 1 PV, *mais seulement pour ce joueur*.
- Le joueur avec le plus de PV gagne.
- *Départage des ex-aequo.* Au cas où au moins deux joueurs marquent le même nombre de PV, le joueur qui a gagné le président gagne la partie. S'il y a égalité sur le président, tenir compte du le vice-président, et ainsi de suite (selon le nombre),

Exemple : Steve a joué un total de \$240K sur le président, Bill y a joué un total de \$230K. Steve gagne la carte président. Le président a eu une carte scandale, mais Steve a mis cartes 2 PV dans sa corruption sur le président. Steve marque donc 8 PV (7-1+2) pour le président. Après décompte de tous les politiciens, Bill et Steve ont tous les deux 13 PV. Steve, ayant gagné le président, gagne le départage et par conséquent la partie.