

NEGOCIATION TRAP : RÈGLES DU JEU



Le but du jeu

S'abonner à / acquérir toutes les ressources aux meilleures conditions, et si possible également s'abonner à / acquérir la ressource bonus, en dépensant tout son budget jusqu'au dernier sou.

- Un maître du jeu
- Nombre de joueurs minimum : 4
- Nombre de joueurs maximum : 16-20 (jeu par équipes)

Le jeu contient

La roue des ressources	cartes institution	cartes ressources	cartes désabonnement	jetons meilleure condition	jetons argent	jetons solidarité	1 dé
------------------------	--------------------	-------------------	----------------------	----------------------------	---------------	-------------------	------

Une feuille blanche et un crayon par équipe sont nécessaires pour faire quelques calculs stratégiques.

Pour chaque ressource de la roue, on trouve:

- conditions tarifaires de l'éditeur
- conditions licence de l'éditeur
- existence d'une offre consortiale: oui/non/oui si +2 bib
- conditions tarifaires et de licence de l'offre consortiale
- jet de dé minimum requis pour que la négociation avec l'éditeur réussisse

Sur les cartes institutions, on trouve:

- le nombre de FTE
- le budget de cette année
- les contraintes liées à l'institution
- les ressources abonnées l'année dernière
- une ressource bonus, nouveauté demandée par les usager cette année

Lors du jeu, les cartes ressources et désabonnement doivent être placées au fur et à mesure sur la carte institution.



Règles

Nombre de tours par partie : entre 6 et 8

2 actions par tour pour chaque institution

Actions possibles:

- acquisition d'une ressource : transaction monétaire
 - l'institution donne le montant de la ressource, acquise en direct ou via le consortium, au maître du jeu en échange de la carte ressource correspondante et éventuellement d'un jeton « meilleure condition ».
- négociation de prix (pas plus de 2 tentatives par ressource) : jet de dé
 - si le jet réussit, un rabais d'1\$ est octroyé sur le prix éditeur
 - si le jet échoue, pas de rabais obtenu. En fonction des actions restantes pour le tour, le joueur peut éventuellement retenter sa chance immédiatement ou attendre le prochain tour.
- négociation des conditions de licence (pas plus de 2 tentatives par ressource) : jet de dé
 - si le jet réussit, un jeton « meilleure condition » est octroyé par le maître du jeu
 - si le jet échoue, pas de jeton obtenu. En fonction des actions restantes pour le tour, le joueur peut éventuellement retenter sa chance immédiatement ou attendre le prochain tour.
- deal avec une autre institution pour pouvoir bénéficier de l'offre consortiale marquée +2bib
 - si le deal est accepté par l'institution sollicitée, alors les deux institutions qui se sont mises d'accord obtiennent un jeton solidarité
 - si le deal échoue, il n'est pas possible au joueur de bénéficier de l'offre consortiale. Si une autre institution doit abonner la ressource, il peut, selon ses actions restantes, tenter un nouveau deal immédiatement ou au prochain tour, sinon il doit se contenter de l'offre de l'éditeur, qu'il peut bien évidemment négocier.
- Désabonnement
 - selon la stratégie du joueur il peut décider de se désabonner d'une ressource à tout moment, une carte « désabonnement » lui est alors remise par le maître du jeu.

Attention

- En acquérant une ressource par le consortium on ne peut pas négocier, ni le prix ni la licence !
- On ne peut pas avoir plus de deux bonus « meilleure condition » par ressource, de même qu'on ne peut pas obtenir un rabais de plus de 2\$.

Compter les points

- 2 points par ressource acquise / abonnée
- 3 points pour la ressource bonus
- 1 point par meilleure condition négociée
- 1 point par jeton solidarité
- moins 1 point par pièce de monnaie restante

