

GOODWILL

Ah... Les années 50 ! Les jours sombres sont terminés, le monde a envie de vivre ! L'économie mondiale redémarre à une vitesse fulgurante, en Europe de l'ouest et aux États-Unis, la croissance économique atteint 5% par an en moyenne ! Télévision, automobile, électro-ménager, le niveau de vie s'élève rapidement.

L'économie mondiale est dominée par quelques grandes entreprises qui représentent ce mode de vie basé sur la consommation de masse. Parmi elles, les firmes Amber, Black et Crimson se lancent dans une guerre à la compétitivité industrielle, exploitant au mieux leurs ressources et leur main d'œuvre, se disputant la moindre part de marché.

En tant qu'investisseur, vous devrez miser sur l'entreprise qui saura vous faire gagner de l'argent. Utilisez vos informations, sachez négocier et faites les bons choix pour tirer votre épingle du jeu !

Prêt? alors... Action!

MATÉRIEL

- ✓ 3 plateaux «Entreprises»



- ✓ 1 plateau «Tour de jeu / Prix des ressources»

- ✓ 1 plateau «Évènements»



- ✓ 6 plateaux individuel «Ardoise» à molettes



- ✓ 3 x10 cartes «Action»



- ✓ 9 cartes «Patron»



- ✓ 24 cartes «Évènements»

- ✓ 21 cartes «Pourcentage»



- ✓ 3 marqueurs

«Prix des ressources»



- ✓ 18 jetons «ressource»

(6 de chaque type)



- ✓ 3 marqueurs «Part de marché»

(chaque entreprise a la flèche à sa couleur)



- ✓ 1 marqueur «Tour de jeu»



- ✓ 15 Tuiles «Lingots»



- ✓ 72 billets de 1 à 100\$

MISE EN PLACE

- 1 Placez les 3 plateaux «Entreprises» au centre de l'aire de jeu.
- 2 Placez \$100 en lingot sur les coffre-forts de Black et Crimson et \$110 sur celui d'Amber. Ceci représente le capital de chacune des entreprises. Mettez les lingots restants de côté pour faire une réserve.
- 3 Placez les marqueurs «Part de marché» sur les échelles de chaque entreprise comme suit :
 - 35 % pour Black et Crimson
 - 30 % pour Amber.Ceci indique la part de marché initiale de chaque entreprise.
- 4 Placez un jeton «Ressource» au hasard sur chacun des emplacement des plateaux «Entreprise». Mettez les jetons restants de côté pour faire une réserve.
- 5 Placez les plateaux «Tour de jeu / Prix des ressources» et «Évènements» à proximité.
- 6 Positionnez les 3 marqueurs « Prix des Ressources » sur la case '\$10' de l'échelle de prix du plateau de jeu.
- 7 Positionnez le marqueur «Tour de jeu» sur l'année 1953.
- 8 Mélangez les cartes «Pourcentage», et faites en une pile face cachée sur l'emplacement indiqué.
- 9 Mélangez les cartes «Évènement» et faites en une pile face cachée sur l'emplacement indiqué.
- 10 Créer 4 lots faces cachées composés d'une carte «Pourcentage» et d'une carte «Évènement» sur chacun des 4 emplacements dédiés.
- 11 Mélangez les cartes «Patron» et placez en une au hasard face visible sur chacun des plateaux «Entreprise».
- 12 Faites une pile face cachée avec les cartes «Patron» restantes et révélez les 3 premières cartes face visibles. Elles constitueront les Patrons disponibles en début de partie.



13 Mélangez les 30 cartes «Action» et distribuez-les entre les joueurs de manière à ce que chacun en ait le même nombre.

14 Chaque joueur reçoit \$100 et un plateau «Ardoise» à molette. Mettez les billets restants de côté pour faire une réserve.

Cas particulier :

- à 4 joueurs, enlevez 2 cartes Action de l'entreprise Crimson avant la distribution.
- À 2 joueurs, chaque joueur reçoit 5 cartes «Action» de chacune des entreprises.

Vous pouvez commencer à jouer !



BUT DU JEU

GOODWILL vous propose d'entrer dans la peau d'un investisseur. À travers ce jeu, vous aurez la possibilité d'investir sur 3 entreprises. Chacune de ces entreprises a pour challenge principal de choisir des énergies peu chères et d'optimiser leurs processus pour en consommer le moins possible.

Chaque joueur aura accès à des informations sur l'avenir, ce qui l'aidera dans ses choix d'investissement. Des informations telles que l'évolution du prix des ressources énergétiques, les découvertes faites par les centres de recherche des entreprises, les prises de part de marché ou autres surprises liées à la vie de son patron.

En fin de partie, le joueur gagnant sera celui ayant fait les meilleurs choix d'investissement... enfin, le plus riche quoi !

TOUR DE JEU

Le jeu se déroule sur 5 années (de 1953 à fin 1957), un tour de jeu correspondant à une année. Un tour de jeu se décompose toujours en 4 étapes, qui doivent être déroulées dans l'ordre suivant :

- 1 - Mise en place des «Événements»
- 2 - Transaction et changement de Patron
- 3 - Application des «Événements»
- 4 - Bilan de fin d'année

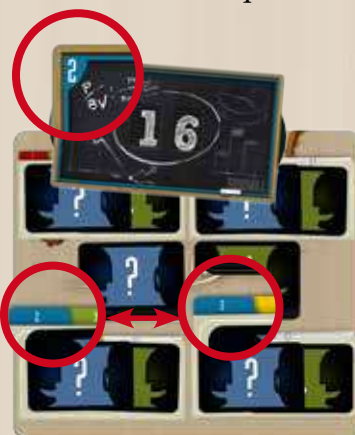
1 - MISE EN PLACE DES ÉVÈNEMENTS

Un joueur, désigné animateur, pioche 4 couples Événement/Pourcentage et les positionne sur le plateau central «(sauf pour le premier tour car la mise en place est déjà faite). Un couple de cartes Événement et Pourcentage est appelé information.

Cela constitue les informations disponibles pour les joueurs cette année. 3 informations parmi les

4 se transformeront en événements à la fin du tour.

Les joueurs peuvent alors regarder, une à une, les informations auxquelles ils ont le droit d'accéder.



*Exemple :
Le joueur 2 (bleu)
peut voir les informations
marquées
par les onglets 2
(bleus)*

2 - TRANSACTION ET CHANGEMENT DE PATRON

Pour chaque entreprise, les joueurs procéderont à des transactions puis à un changement de Patron éventuel. Les entreprises seront toujours résolues dans le même ordre, à savoir Amber, puis Black et enfin Crimson.

1- Transaction

Simultanément et secrètement, chaque joueur va faire une estimation de la valeur de l'entreprise. Pour le noter de façon secrète, il va utiliser son «Ardoise» indicateur de prix composé de 2 molettes. Une fois le montant sélectionné, l'ardoise est posée face cachée.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils retournent leurs estimations et l'annoncent à voix haute.

Celui qui a mis le prix le plus haut achète une Action à celui qui a mis le prix le plus bas.

C'est obligatoire.

A quel prix ? Au prix moyen entre leur 2 prix.

Exemple : pour l'entreprise Amber, Julien donne le prix \$10, Fred donne le prix de \$12, Éric donne le prix de \$14 et Chris donne le prix de \$16.



Julien ayant donné la valeur la plus basse doit vendre une Action Amber au prix de \$13 à Chris qui avait donné la valeur la plus haute.

*Mais comment faire cette estimation ?
A la fin du jeu, chaque Action vaudra 1 dixième de ce qu'il y a dans le coffre fort de l'entreprise. Cela veut dire qu'au début du jeu, les Actions Black et Crimson valent 100/10 donc 10 et que les Actions Amber valent 110/10 donc 11.*

Selon les informations auxquelles vous avez accès, vous pouvez estimer si telle ou telle entreprise va gagner de l'argent ou en perdre. Si vous pensez qu'elle va en perdre, mettez 8 ou 10 au début. Si vous pensez qu'elle va en gagner, mettez plutôt 12 ou 14. À la fin du premier tour, ce sera beaucoup plus clair !

II- Changement de Patron

Tous les joueurs en possession d'une Action de l'entreprise en cours peuvent proposer un nouveau Patron, parmi les 3 Patrons disponibles.

On organise alors le vote parmi les actionnaires de cette entreprise.

- Chaque Action = 1 voix.
- Chaque actionnaire peut voter «oui» ou «non» pour le changement proposé.

Si le « oui » obtient 6 voix ou plus, le changement de Patron se fait, tel que :

- 1- retirer l'ancien Patron du plateau de jeu, et le replacer, face cachée, sous la pile de réserve de Patrons.
- 2- positionner la carte du nouveau Patron sur la case Patron de l'entreprise correspondante.
- 3- Piocher la première carte Patron de la réserve de Patrons et la positionner face visible, avec les Patrons disponibles.

Si le « oui » obtient moins de 6 voix, le changement ne se fait pas.

3 - APPLICATION DES «ÉVÉNEMENTS»

Le joueur animateur va retourner les informations centrales, à savoir les 4 lots Pourcentage/Événement.

La carte avec le Pourcentage le plus faible sera éliminé et remise dans sa pile ainsi que la carte événement associée.

Les 3 autres événements vont être exécutés dans l'ordre décroissant de leur Pourcentage associé.

Exemple :

Si les 4 cartes Pourcentage sont : 80 %, 50 %, 25 % et 10 %, la carte événement associée au Pourcentage 10 % sera éliminée. Nous jouerons l'événement associé à la carte 80 %, puis événement associé à la carte 50 % et enfin l'événement associé à la carte 25 %.

Sur chaque carte «Événement», il y a 2 événements inscrits, on applique toujours l'événement de gauche puis l'événement de droite.

Les événements sont détaillés en page 7.

4 - BILAN DE FIN D'ANNÉE

Plusieurs bilans sont tirés pour les entreprises et les investisseurs.

I- Calcul du résultat

Pour chaque entreprise, il faut faire la soustraction suivante :

$$\begin{array}{r} \text{Nombre de parts de marché} \\ - \text{Somme des prix des Ressources} \\ - \text{Salaire du Patron} \\ \hline = \text{Résultat} \end{array}$$

Le nombre de parts de marchés est en lecture directe et se situe entre 0 et 100.

Le prix des Ressources est visualisable sur l'échelle de prix du plateau de jeu.

Le salaire du Patron est visible sur la carte du Patron de l'entreprise.

- Si le Résultat est inférieur à 0 ; alors le montant du résultat doit être prélevé depuis le capital de l'Entreprise et remis à la banque. Si l'entreprise ne peut pas payer, alors elle est en faillite (*voir page 9*). Les faillites se règlent après tous les calculs de résultats.

- Si le Résultat est supérieur à 0 ; alors le montant du résultat doit être versé en lingot par la banque au capital de l'entreprise.

- Si le Résultat est égal à 0 ; alors rien ne se passe.



Exemple : l'entreprise Amber a 30% de parts de marché. Ses ressources lui coûtent

*\$25 (2 x \$5 de pétrole et \$15 de main d'oeuvre). Son patron a un salaire de \$5.
30 - 25 - 5 = 0 ; il ne se passe donc rien.*

L'entreprise Black a 35% de parts de marché. Ses ressources lui coûtent \$35 (2 x \$10 de charbon et \$15 de main d'oeuvre). Son patron a un salaire de \$10.

35 - 35 - 10 = -10 ; l'entreprise doit verser \$10 de son capital vers la banque.



Les jetons Lingots recto/verso et permettent d'ajuster le capital de l'entreprise.



II- Mélange des cartes

L'ensemble des cartes «Événement» est mélangé à la pile de cartes «Événement» restantes, pour former une nouvelle pile unique qui est re positionnée face cachée sur le plateau central.

Faites de même pour les cartes «Pourcentage».

III- Évolution du marqueur année.

Le marqueur «Tour de jeu» est décalé d'une année.

FIN DE PARTIE

La fin de partie arrive à la fin de 1957.

Comptabilisation des points de chaque joueur

Chaque joueur fait la somme de son portefeuille d'Actions : La valeur d'une Action est égale au capital de l'entreprise divisé par 10 (arrondi par au-dessus) + Somme de ses liquidités (billets).

Le joueur le plus riche gagne.

Exemple :

Le joueur 1 possède \$20 en billets + 2 Actions Amber + 1 Action Black + 3 Actions Crimson

Le joueur 2 possède \$10 en billets + 2 Actions Amber + 4 Actions Black + 1 Action Crimson

Capital de Amber = \$80. Valeur de l'Action = \$8

Capital de Black = \$110. Valeur de l'Action = \$11

Capital de Crimson = \$25. Valeur de l'Action = \$3

Le joueur 1 possède : \$20 + (2 x \$8) + (1 x \$11) + (3 x \$3) = \$56

Le joueur 2 possède : \$10 + (2 x \$8) + (4 x \$11) + (1 x \$3) = \$73

Le joueur 2 gagne la partie.

Appendice

Les Évènements en détails

Il existe 7 types d'Évènement :

a) Variation du prix des Ressources



Le symbole de la ou des Ressource(s) concernée(s) par cet Évènement est indiqué sur la carte, ainsi que la variation correspondante : +5 ; -5 ; +10 ou -10.

Pour chaque Ressource concernée, le marqueur est déplacé sur l'échelle des prix du plateau de jeu, en fonction de la variation indiquée.

Exemple : si, sur la carte, il est indiqué : Pétrole +10 ; et que le marqueur 'Pétrole' est sur la case 10 de l'échelle des prix ; il faut déplacer ce marqueur sur la case 20.

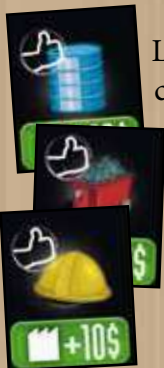


Le prix maximum est \$25.

Le prix minimum est \$0.

Le niveau du prix des Ressources a un impact important sur le résultat des entreprises qui en dépendent, en fin d'année.

b) Subvention



Le symbole de la Ressource concernée par cet Évènement est indiqué sur la carte.

Les entreprises ayant une ou plusieurs Ressources de ce type reçoivent \$10 pour chacune d'entre elles.

Cet événement a un impact immédiat sur le capital de l'entreprise.

c) Taxe

Le symbole de la Ressource concernée par cet Évènement est indiqué sur la carte.

Les entreprises ayant une (ou plusieurs) Ressources de ce genre doivent payer \$10 pour chacune d'elles.

Cet événement a un impact immédiat sur le capital de l'entreprise.



Si une entreprise n'a pas assez de capital pour payer la taxe, elle fait faillite → voir page 9.

Les 3 événements suivants dépendent des Patrons des entreprises.

- **Innovation**, symbolisé par une ampoule.
- **Rendement**, symbolisé par des engrenages.
- **Publicité**, symbolisé par un journal.

Chacun de ces événements est associé à un chiffre de 1 à 3.

Pour chacun de ces événements la première étape est de trouver à quelles entreprises ils vont s'appliquer.

Pour cela, il faut se référer aux 3 cartes Patron positionnées sur les plateaux «Entreprise».

Dans chacun de ces domaines, Innovation, Rendement, Publicité, les Patrons ont une note entre 0 et 3. (0 voulant dire que le Patron n'a pas cette capacité, 3 voulant dire qu'il excelle dans celle-ci). Les Patrons qui ont la capacité, et exactement la même note que l'événement vont faire profiter leur entreprise de l'événement.

d) Innovation



Transformez une Ressource en une autre Ressource.

Pour chaque entreprise concernée par l'événement Innovation, nous allons confronter la politique énergétique de son Patron aux Ressources que cette entreprise doit payer.

Sur chaque carte Patron, qui a au moins une ampoule, sa politique énergétique est détaillée de la façon suivante :



Pour chaque ligne, la Ressource à gauche de la flèche est la Ressource que le Patron souhaite quitter. Le Ressource à droite de la flèche est la Ressource vers laquelle le Patron souhaite tendre. La première ligne est sa première priorité, la deuxième ligne est sa seconde priorité.

- Si l'entreprise concernée par l'événement Innovation a une Ressource que le Patron souhaite quitter, alors cette Ressource est remplacée par la Ressource vers laquelle le Patron souhaite tendre.
- Si la priorité 1 ne peut pas s'appliquer, la 2 est activée.
- Si l'entreprise concernée par l'événement Innovation a uniquement des Ressources vers laquelle le Patron souhaite tendre, alors rien ne se passe.

Si un changement de Ressource est possible, il est obligatoire.

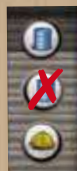
e) Rendement



Diminution du nombre de Ressources utilisées.

Pour chaque entreprise concernée par l'événement «Rendement» on procède ainsi :

- Si l'entreprise a une Ressource en doublon, une des 2 est supprimée ; c'est-à-dire qu'un des jetons Ressource est retiré du plateau de jeu. (Si les 3 Ressources sont identiques, une des 3 est supprimée)
 - Si l'entreprise n'a plus qu'une Ressource ou uniquement des Ressources différentes ; alors rien ne se passe.
- Chaque entreprise a au minimum une Ressource.

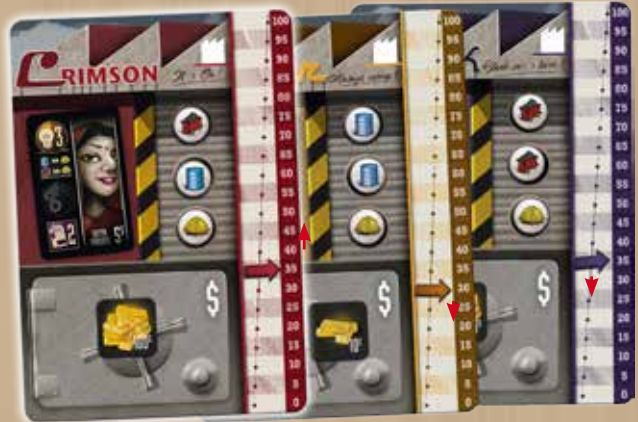


f) Publicité



Prise de part de marché.

L'entreprise concernée par l'événement Publicité va prendre 5 % de part de marché de chacune des 2 autres. Cela veut dire +10 % pour elle et - 5 % pour chacune des 2 autres. Ces évolutions sont modélisées en bougeant la flèche de l'entreprise sur son échelle Part de marché.



Cet événement entraîne donc des changements pour toutes les entreprises. Le total des parts de marché des 3 entreprises est toujours égal à 100%.

g) Scandale

Le nom de l'entreprise frappée par un scandale est indiqué sur la carte événement «Scandale».

Son Patron doit quitter l'entreprise. Sa carte est remise sous la pile de réserve des Patrons.

Cette entreprise n'aura plus de Patron jusqu'à la prochaine phase de vote de ces actionnaires.

De plus, cela discrédite l'entreprise et entraîne une perte de 10% de part de marché. Elle donne 5% à chacune des 2 autres entreprises. (10% à l'autre si elles ne sont plus que 2).

Si elle n'a que 5%, elle le donne à l'entreprise qui a déjà le plus de part de marché.

Cet événement entraîne donc des changements pour toutes les entreprises.



Cas d'une faillite d'entreprise

Si une entreprise se retrouve en défaut de paiement (taxe, résultat annuel) alors elle fait faillite.

- Les parts de cette entreprise valent alors 0 et sont reprises aux joueurs.
- La carte Patron de cette entreprise est placée, face cachée, en dessous de la pile de réserve des Patrons.
- Les parts de marché de l'entreprise en faillite sont réparties à parts égales entre les 2 entreprises restantes.

Les échelles allant de 5 en 5, l'éventuel 5 indivisible va à l'entreprise qui a la plus grande part de marché.

Quelques cas particuliers lors des transactions

Règles détaillées pour régler les cas suivants :

- Si un joueur n'a pas l'Action en question et qu'il a mis le prix bas.
- Si il y a plusieurs personnes qui ont mis le pris haut.
- Si il y a plusieurs personnes qui ont mis le pris bas.
- Si un joueur n'a pas assez d'argent alors qu'il a mis le prix haut.

Les annonceurs hauts sont les joueurs qui ont donné le prix le plus élevé.

Les annonceurs bas sont les joueurs qui ont donné le prix le moins élevé parmi les joueurs qui possèdent l'Action concernée.

Le prix est toujours le prix moyen. (Valeur du groupe annonceurs hauts + Valeur du groupe annonceurs bas) divisé par 2.

Les annonceurs haut qui ont moins d'argent liquide que ce prix moyen calculé sont éliminés de la transaction et donc du groupe des annonceurs hauts. (S'il n'y a plus personne dans le groupe des annonceurs haut, les joueurs recommencent l'exercice sans prendre en compte les joueurs éliminés).

Le nombre de transactions est égale au nombre du plus petit des 2 groupes.

Si un groupe est plus nombreux qu'un autre, les

joueurs du petit groupe choisissent avec quelles personnes du grand groupe il font la transaction. Dans ce cas, un joueur ne peut être choisi qu'une fois.

Les joueurs qui sont ni dans les annonceurs hauts, ni dans les annonceurs bas, sont spectateurs.

Exemple 1 :

Joueur 1 a donné le prix de \$10 et il n'a pas l'Action concerné.

Joueur 2 a donné le prix de \$12.

Joueur 3 a donné le prix de \$10.

Joueur 4 a donné le prix de \$16.

Joueur 5 a donné le prix de \$16.

Le joueur 1 est écarté de la transaction et le joueur 3 choisit à qui il vend au prix de \$13 entre les joueurs 4 et 5.

Exemple 2 :

Joueur 1 a donné le prix de \$10.

Joueur 2 a donné le prix de \$10.

Joueur 3 a donné le prix de \$16.

Joueur 4 a donné le prix de \$16.

Joueur 5 a donné le prix de \$18 et il n'a que \$6.

Le joueur 4 achète au prix de \$13 au joueur 1.

Le joueur 5 achète au prix de \$13 au joueur 2.

Cas particuliers de l'événement Publicité.

Chaque entreprise concernée par l'événement Publicité va recevoir 5% de part de marché de chaque entreprise qui a au moins 5% de part de marché.

Ce qui signifie :

S'il n'y a qu'1 entreprise concernée par l'événement Publicité, elle va gagner 10 % de part de marché.

• Si les 2 autres entreprises ont au moins 5 % de parts de marché, alors chacune des 2 autres entreprises va perdre 5 % de parts de marché.

• Si une des 2 autres entreprises a 0 % de parts de marché, c'est la 3^{ème} entreprise qui va perdre 10 %.

- Si 2 entreprises sont concernées par l'événement Publicité, alors chacune de ces 2 entreprises gagnent 5 % de parts de marché et la 3ème perd 10 % de parts de marché.
 - Si cette 3ème entreprise est à 0% de parts de marché, alors rien ne se passe.
 - Si cette 3^{ème} entreprise est à 5% de parts de marché, alors elle le donne à l'entreprise concernée qui a déjà la plus grosse part de marché.
- Si les 3 entreprises sont concernées par l'événement Publicité, alors rien ne se passe.
- S'il n'y a plus que 2 entreprises :
 - Si 1 entreprise est concernée, alors cette entreprise prend 10 % de parts de marché à l'autre entreprise.
 - Si les 2 entreprises sont concernées, rien ne se passe.

Cas d'une partie à 4 joueurs

A 4 joueurs, il faut enlever 2 cartes Action de l'entreprise Crimson avant la distribution (*comme indiqué dans la mise en place*).

La majorité +1 voix lors du vote du Patron sera atteinte à 5 voix et non à 6 comme d'habitude. Cela ne change rien d'autre.

Variantes

Après votre première partie, une fois que vous maîtriserez le jeu, vous pourrez intégrer différentes variantes pour renouveler vos sensations de jeu.

Longueur de la partie

Selon le temps que vous avez devant vous, vous pouvez moduler en début de partie le nombre d'année que vous allez jouer.

Positionnez le marqueur année sur 1953 pour une partie courte (5 tours) ou sur 1951 pour une partie longue (7 tours).

Plus de transactions

Faire une deuxième transaction systématiquement après la première pour chacune des entreprises. Très intéressant.

Les dividendes (mode expert)

Définition Dividende : Part de bénéfice attribué à chaque action d'une société.

Cela se passe pendant le calcul des résultats en fin d'année.

Pour qu'il y est distribution de dividendes pour une entreprise, il faut que 2 conditions soient satisfaites :

- Que le résultat annuel de l'entreprise soit > \$5.
- Que le Patron de l'entreprise ait la caractéristique « Dividende ».

Le résultat est distribué entre les joueurs en proportion de leur nombre de part.

Il y a 10 Actions pour chaque entreprise (Nous considérons 10 même pour Crimson à 4 joueurs), donc la possession d'une Action fait gagner un dixième du résultat de l'entreprise.



Nous ne distribuons que les dizaines du résultat, le reste (<10) va au capital.

Exemple : si Bobby, qui donne des dividendes, dirige l'entreprise Amber, et que le résultat de Amber est de +\$25 en fin d'année, alors chaque actionnaire recevra \$2 de dividende par part. Cela fait \$20 de distribué aux actionnaires. Les \$5 restants vont au capital de Amber.

Cash only (mode expert)

En fin de partie, seules les liquidités des joueurs sont comptées lors du calcul des points.
Les dividendes deviennent essentiels !

Beaucoup plus de transactions (mode expert)

Faire 3 transactions systématiquement par entreprise.

Crédits

Auteur : *Julien Dauxert*

Illustrations : *Vincent Burger*

