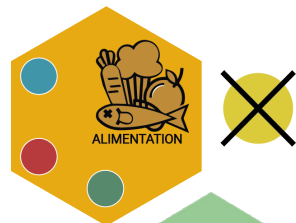
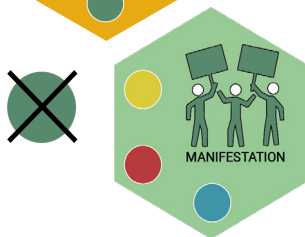


- L'association *respect des animaux* (jaune) ne peut pas accéder à la tuile nourriture.



- L'association *respect des végétaux* (vert) ne peut pas accéder à la tuile recrutement de militants.



Les tuiles extensions s'ajoutent au plateau à chaque palier franchi de la jauge des libertés. Les paliers sont représentés par les points bleus sur la jauge.

Les tuiles extensions vont rétablir l'égalité puisqu'elles vont permettre l'accès aux ressources à tous les joueurs.

- palier 1 = 40 points sur la jauge de liberté : marché
- palier 2 = 47 points sur la jauge de liberté : école
- palier 3 = 54 points sur la jauge de liberté : sénat
- palier 4 = 61 points sur la jauge de liberté : salle de spectacle + potager
- palier 5 = 68 points sur la jauge de liberté : champ + musée

Les joueurs sont libres d'agencer les tuiles comme ils le souhaitent.

Théligad

un jeu de coopération pour 4 à 8 joueurs de 11 ans et plus

Dans une société où les injustices règnent, les joueurs sont des associations qui vont lutter pour l'égalité. N'oubliez pas, l'union fait la force !

CONTENU

- 1 règle du jeu
- 8 pions (2 x 4 couleurs)
- 4 tuiles-lieux et 7 *tuiles extensions* :
 - tuile bibliothèque (où les associations récupèrent des connaissances) + 2 *tuiles extensions* : *école, musée*
 - tuile manifestation (où les associations recrutent des manifestants) + 2 *tuiles extensions* : *salle de spectacle, marché*
 - tuile alimentation (où on récupère la nourriture)+ 2 *tuiles extensions* : *potager, champ*
 - tuile instance juridique, l'assemblée nationale (où on peut faire valider sa loi avec des connaissances , de la nourriture et des manifestants). + 1 *tuile extension* : *le sénat*
- 50 cartes lois, correspondantes aux convictions de chaque association (pour l'égalité des genres, pour l'égalité des ethnies, pour le respect des plantes, pour le respect des animaux)
- 1 carte fin de partie
- 60 jetons-ressources (connaissances, nourriture et manifestant)
- 1 jauge des libertés

BUT DU JEU

Chaque joueur représente une association.

Il y a 4 types d'associations qui militent pour l'égalité des genres, l'égalité des ethnies, le respect des animaux et le respect des végétaux.

Les joueurs vont essayer de faire voter un maximum de lois. Les lois rapportent des points qui vont venir alimenter la jauge de libertés, qui compte 120 points. Pour gagner, il faut que le curseur de la jauge de libertés arrive à 75 points (niveau facile) ou à 90 (niveau moyen) ou à 115 points (niveau difficile).

Pour faire voter des lois, les associations militantes doivent rallier des personnes à leur cause, rassembler de quoi les convaincre (connaissances) et de quoi les nourrir. Pour se faire il faut obtenir des jetons ressources .

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur choisit un pion (dont la couleur correspond à une association) et le place sur la tuile de son choix.

Il prend 2 cartes-lois correspondant à ses convictions.

Le reste des cartes lois est à placer au centre du plateau. La durée de partie se définit grâce à la carte "fin de partie" glissée dans le tas de cartes de loi. Pour une partie courte vous la mettez à la moitié du tas et pour une partie longue vous la mettez dans les 10 dernières cartes.

Vous avez droit à 2 actions durant votre tour, parmi les suivantes:

- Récupérer un jeton-ressource nourriture et/ou connaissances et/ou recruter des manifestants.
- Donner ou échanger des jetons-ressources.
- Aller sur la case "institution juridique" afin de faire passer une loi si vous avez assez de ressources (indiqué sur la carte).

Les points obtenus grâce aux cartes lois vont permettre de monter le curseur de la jauge des libertés.

Lorsqu'un joueur arrive à faire passer ses 2 lois, une carte loi est retournée sur le tas global de cartes lois. La partie devient alors commune car les associations vont devoir s'allier pour faire passer une loi (qui ne correspond pas forcément à ses convictions).

Vous pouvez vous déplacer librement de tuile en tuile.

L'accès aux tuiles est souvent limité en nombre de joueurs. Celui-ci est indiqué par les ronds sur la tuile. Par exemple 1 seul joueur peut être sur la case institution juridique.

Cette société est inégalitaire : chaque association ne peut pas se placer sur 1 type de tuile-lieu.

- L'association *égalité des genres* (rose) ne peut pas accéder à la tuile instance juridique.
- L'association *égalité des ethnies* (bleu) ne peut pas accéder à la tuile connaissances.

