

# PANKM CIRCENSES

VALENTINE ISAUTIER

CONCOURS ENJMIN 2017

SPÉIALITÉ GAME DESIGN

# AVANT- PROPOS

Compte tenu de la nature particulière de ce projet de jeu, ce document ne suivra pas le plan indiqué dans le cahier des charges.

En effet, il s'agira ici de présenter un jeu de plateau plutôt qu'un jeu vidéo, ne contenant donc pas de caméras, de niveaux ou de design sonore.

Ainsi, il sera découpé de la façon suivante :

## PARTIE GÉNÉRALE

<b>Interprétation du sujet</b>	3
<b>Livret de Règles</b>	5

## PARTIE TECHNIQUE

<b>Idée générale et public visé</b>	36
<b>Contexte du jeu</b>	37
<b>Stratégie</b>	39
<b>Direction artistique et éléments de jeu</b>	40
<b>Equilibrage</b>	55
<b>Conclusion</b>	57

# INTERPRÉTATION DU SUJET

Le Discours de la Servitude Volontaire, écrit par Etienne de la Boétie et paru en 1576, est une critique de la société à différentes époques et propose une réflexion sur la capacité d'un peuple à rester sous le joug d'un tyran alors que sa liberté est à portée de main.

Le passage retenu pour le sujet explique d'ailleurs une méthode utilisée par certains dirigeants pour s'assurer de la bienveillance de leur peuple : il s'agit de leur offrir des jeux et distractions, sous forme de lieux de débauche comme des tavernes ou des arènes, afin de faire mourir en eux toute trace de velléité et de garder leurs bonnes grâces.

Ainsi, le concept de jeu présenté ici mettra en scène un Monarque qui devra exploiter ces méthodes afin de soumettre son peuple ; d'un autre côté, des Citoyens éclairés lutteront pour que le peuple se révolte contre lui. L'un et l'autre manipuleront pourtant le Peuple, simple pion sur l'échiquier des ambitions de chacun.

Le jeu tire son nom d'une citation de Juvénal, poète latin du 1er siècle, bien connu pour ses Satires : «*Panem et Circenses*», souvent traduit « du pain et des jeux », est une expression utilisée pour critiquer cette façon de distraire le peuple des soucis politiques et de s'assurer de sa soumission.



# LIVRET DE RÈGLES

Contenu de la boîte	8
Principe du jeu	9
But du jeu	10
Mise en place de la partie	11
Les Personnages	11
La Construction de Karthan	13
Déroulement d'un tour de jeu	16
Actions	17
Construire un Bâtiment	18
Etablir un QG	21
Faire une Alliance	22
Faire un Discours Public	22
Planifier un Attentat	23
Augmenter et baisser les impôts	25
Corrompre un Partisan	25
Placer des Patrouilles	26
Engager des Espions	27
Utiliser une carte spéciale	28
Fin de la Partie	29
Annexe – Actions	31
Annexe – Bâtiments	33

# CONTENU DE LA BOÎTE

1 plateau de jeu

1 sac à tuiles opaque

## Tuiles :

128 tuiles Ville ( / )

50 tuiles QG

10 tuiles Taverne / Ecole

10 tuiles Jeux / Bibliothèque

10 tuiles Maison Close / Forum

8 tuiles Foire / Laboratoire

6 tuiles Arène / Université

## Cartes :

12 Personnages

5 Panem!

5 Travaux Publics

10 Taverne / Ecole

10 Jeux / Bibliothèque

10 Maison Close / Forum

8 Foire / Laboratoire

6 Arène / Université

## Pions :

150 Pièces ( / )

60 Jetons (20 rouges, 20 verts, 20 bleus)

10 Patrouilles

70 Partisans

1 pion Peuple

Dans la ville de Karthan règne un Monarque au pouvoir absolu. En quête de reconnaissance, celui-ci ouvre dans la ville de nombreuses tavernes, maisons closes et autres arènes qui ravissent le peuple.

Cependant, quelques Citoyens éclairés œuvrent en secret à renverser ce tyran qui abêtit les foules.

Réunions secrètes, éducation du peuple, discours enflammés et attentats contre les lieux de débauche : tous les moyens sont bons pour s'attirer des partisans et faire éclater une révolution.

Mais attention : les patrouilles du Monarque quadrillent chaque coin de la ville, et les espions ne manquent pas...

Qui du Monarque ou des Citoyens saura gagner la confiance du Peuple ?

# PRINCIPE DU JEU

Panem et Circences est un jeu de stratégie, jouable de 2 à 4 joueurs à partir de 12 ans.

Vous incarnez le Monarque de Karthan ou l'un des Citoyens éclairés de la ville : votre but est de gagner la confiance du peuple afin de conserver votre trône ou de démettre le Monarque de ses fonctions afin de vous approprier le pouvoir.

Construisez des Bâtiments pour soumettre ou libérer le Peuple, organisez des Attentats contre les Bâtiments Royaux ou protégez vos Bâtiments en plaçant des Patrouilles ; envoyez des Espions débusquer les QG de vos détracteurs et faites des Discours au Peuple pour convaincre des Partisans.

Seul contre tous, manœuvrez habilement pour évincer vos adversaires sans vous faire piéger : il n'en restera qu'un pour diriger Karthan.

# BUT DU JEU

Le But du jeu est différent selon que vous incarnez le Monarque ou un Citoyen.



Le Monarque a pour but de :

- faire monter la Soumission de son peuple à 34
- faire descendre le nombre de Partisans de chaque Citoyen à 0. Lorsqu'un Citoyen n'a plus de Partisans, il a perdu la partie.



Les Citoyens ont pour but de :

- rassembler 20 Partisans en premier
- faire descendre la Soumission du peuple à 0. Dans ce cas de figure, le Citoyen qui a le plus de Partisans gagne la partie (voir *Fin de la Partie page 29*).

# MISE EN PLACE DE LA PARTIE

## LES PERSONNAGES

Pour commencer à jouer, chaque joueur choisit une carte Personnage. Il y a trois cartes Monarque et neuf cartes Citoyen : chaque joueur en choisit une selon son rôle.



### CARTE

- Tyran militaire      Les Patrouilles coûtent 1🟡 de moins
- Monarque de Droit Divin      Les Bâtiments coûtent 1🟡 de moins
- Elu du Peuple      Les Espions coûtent 1🟡 de moins (à partir de 2 cases)



### CARTE

- | CARTE       | POUVOIR  |
|-------------|--|
| Orateur     | Lors d'un Discours par tour, peut voler un Partisan à un allié au lieu de le prendre dans la boîte   |
| Stratège    | Peut planifier 2 Attentats par tour  |
| Marchand    | Peut recevoir 2🟡 de chaque allié pendant une Alliance  |
| Négociateur | Peut construire 1 QG de plus par tour  |
| Architecte  | Les Bâtiments coûtent 1🟡 de moins  |
| Paysan      | Une fois dans la partie, peut changer une tuile 🏠 en 🌳.  |
| Bâtsisseur  | Une fois dans la partie, peut changer une tuile 🌳 en 🏠.  |
| Joueur      | Lors de l'appel à un espion, il peut décider de protéger une des cases à révéler : s'il gagne une partie de pierre-feuille-ciseaux, il protège la case. Le Monarque la paie. |
| Noble       | Gagne en cas d'égalité (sans discours).  |

Une fois que chaque joueur a son personnage, il le place face visible devant lui.

Chaque Citoyen choisit une couleur, et en récupère les Jetons et les tuiles QG.

Chacun pioche ensuite deux cartes de la pioche, qu'il place dans sa main sans les révéler : le Monarque utilise le côté violet des cartes, les Citoyens le côté beige.

Vient ensuite la phase de construction de la ville.

## LA CONSTRUCTION DE KARTHAN

Chacun à son tour, les joueurs piochent 3 tuiles Ville aléatoires dans le sac. Ils les placent sur le terrain, de façon à former des quartiers.

Un joueur ne peut poser ses tuiles qu'à côté d'un bord du plateau ou d'une tuile déjà posée.

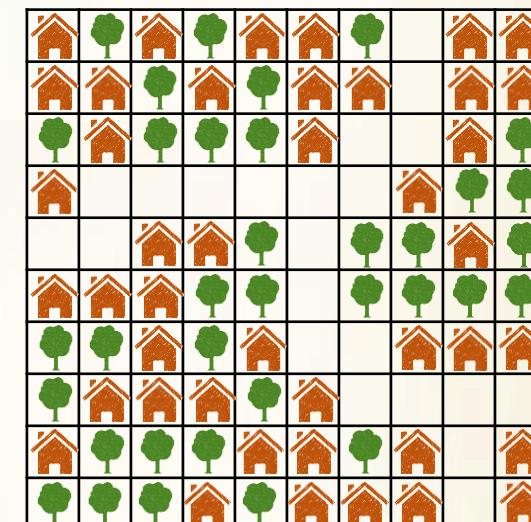
Karthan est parcourue par des routes qui doivent se croiser : chaque route doit partir d'une porte (bord du plateau, hors coins) et relier les autres portes. Les routes sont simplement des cases dépourvues de tuiles.

Un joueur ne peut pas poser de tuile au seul endroit de passage possible d'une route.

Un joueur peut décider de passer son tour. S'il le fait, il abandonne totalement la construction de la ville et la laisse aux autres joueurs.

Une fois que tous les joueurs ont passé leur tour, la ville est considérée comme construite.

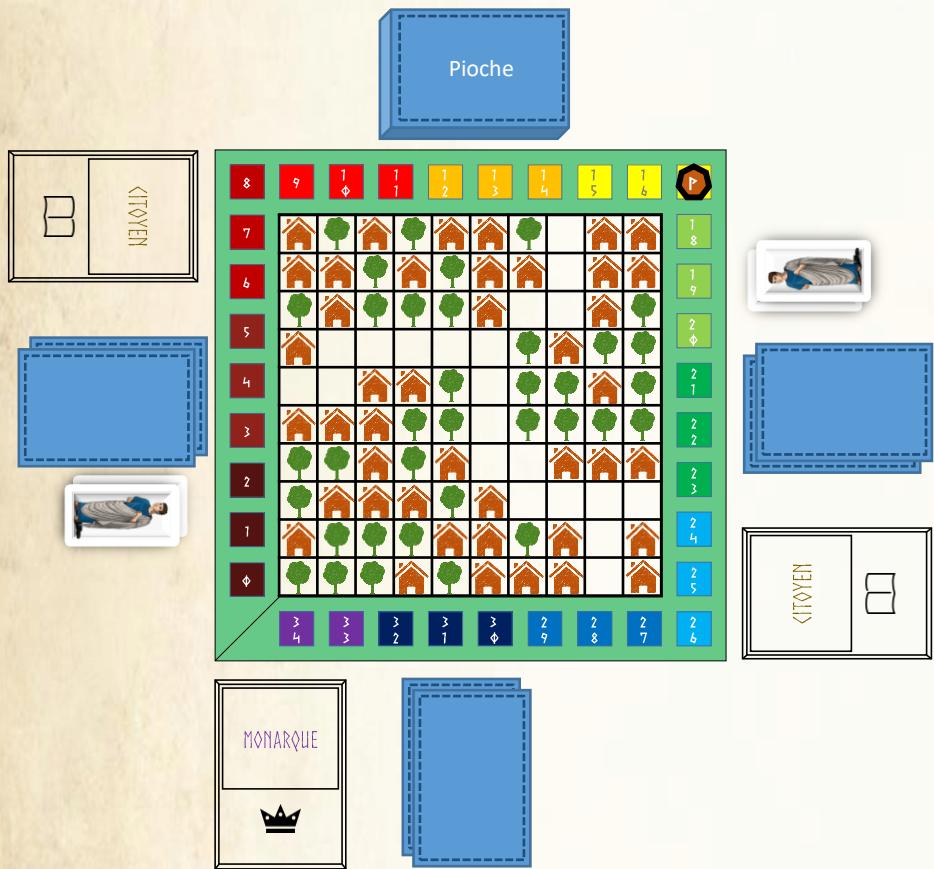
➤ **Astuce** : Essayez de construire la ville selon les cartes que vous avez en main ! Vous pouvez également bloquer les combinaisons de vos adversaires (voir *Bâtiments* en annexe pages 33 et 34).



Voici un exemple de ville construite. Les routes partent des 4 bords du plateau et se croisent au moins une fois.

Une fois que Karthan est construite, on place le pion Peuple à la case 17 de la Jauge de Soumission.

Chaque Citoyen commence également avec 2 Partisans, représentés par des jetons Partisan. Une fois ceux-ci distribués, le jeu peut commencer.



## DÉROULEMENT D'UN TOUR DE JEU

Un tour de jeu se déroule de la même façon dans le principe pour le Monarque et les Citoyens, à un détail près : le Monarque doit fermer les yeux ou se retourner lors de la pose d'un QG ou d'un Attentat : ainsi, il ne pourra qu'entendre les discussions pour ces Actions.

! En jeu, les Citoyens sont tenus d'annoncer chacune de leurs actions à haute voix.

Le Monarque commence la partie, et il décide dans quel sens les tours se dérouleront. Voici les phases d'un tour de jeu, obligatoires et cet ordre :

1. Récupérer ses Ressources : Pièces d'Or (●) pour le Monarque, Points de Temps (○) pour les Citoyens. Le Monarque commence à 2 ●/tour et les Citoyens à 2 ○/tour. Les ● sont cumulables, les ○ ne le sont pas.
2. Piocher une carte OU gagner une Ressource supplémentaire. (Passez cette phase au 1<sup>er</sup> tour)
3. Effectuer ses Actions.

## ACTIONS



- Construire des Bâtiments Royaux
- Augmenter ou diminuer les impôts
- Corrompre des Partisans
- Placer des Patrouilles
- Envoyer un Espion



- Construire des Bâtiments Populaires
- Etablir un QG
- Faire une Alliance
- Faire un Discours Public
- Planifier un Attentat

Aucune Action n'est obligatoire, et elles peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre.

A chacune de ses actions, le joueur doit gérer :

- Ses Pièces (🟡 pour le Monarque, ○ pour les Citoyens)
- Ses Partisans
- Ses Patrouilles sur le plateau
- Le Jeton Peuple sur la jauge de Soumission



! A la fin de son tour, un Citoyen défausse tous ses ○ restants.

*Voir Actions en annexe pages 31 et 32.*

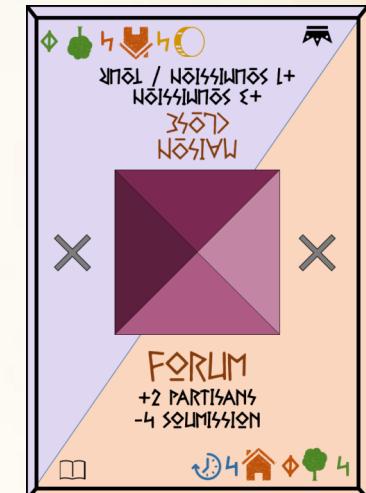
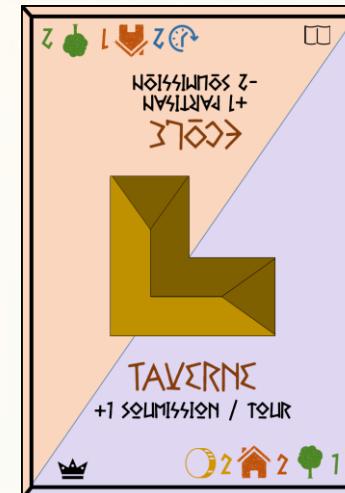
## CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Citoyens et Monarque peuvent, plusieurs fois par tour, construire des Bâtiments. Pour cela, ils doivent tenir compte de la disposition de la Ville. En effet, sur chaque carte Bâtiment, il est inscrit :

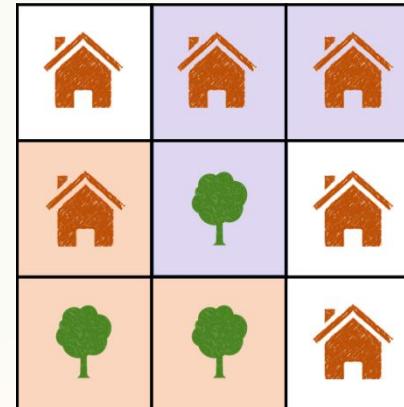
- Le coût en Ressources (🟡/○)
- Le coût en tuiles (🏠/🌳)
- L'effet de ce Bâtiment

Un Bâtiment doit être construit à la place des tuiles indiquées sur la carte. Lorsqu'un Citoyen pose un Bâtiment, il pose par-dessus un Jeton de sa couleur, afin d'indiquer qu'il est en sa possession.

Les cartes Bâtiment se présentent ainsi :



SYBOL	SIGNIFICATION
	Coût en  pour construire le Bâtiment
	Coût en  pour construire le Bâtiment
	Nombre de tuiles Habitation nécessaires à la construction du Bâtiment
	Nombre de tuiles Végétation nécessaires à la construction du Bâtiment
	Impossibilité pour les adversaires de construire des Bâtiments adjacents à celui-ci (diagonale autorisée)
	Côté de carte réservé aux Citoyens
	Côté de carte réservé au Monarque



Dans cette situation, une **Taverne** peut être construite dans la zone violette (qui combine 2 habitations / 1 végétation).

Pour la même carte, une **Ecole** pourra être construite sur la zone beige (qui combine 1 habitation / 2 végétations).

Si un Bâtiment est construit par le Monarque par-dessus un QG, la Soumission du Peuple baisse de 4 points.

➤ **Astuce :** Bloquez l'avancée d'autres personnes en plaçant vos bâtiments dans des endroits stratégiques ! Vous pouvez vous référer au tableau des *Bâtiments* en annexe pages 33 et 34 pour connaître les agencements que préfèreront vos adversaires.



## ETABLIR UN QG

Chaque Citoyen peut établir un QG secret une fois par tour pour 1○.

Ce QG lui rapportera 1○/tour, et piègera la tuile : un Bâtiment construit par-dessus un QG donne un malus de Soumission de 4.

Pour construire un QG, le Citoyen choisit une tuile Ville sur le terrain, et la remplace par la tuile QG correspondante : ainsi, le Monarque ne peut pas savoir où sont les QG des citoyens à moins d'envoyer un Espion révéler les cases.

**!** Une tuile ne peut contenir qu'un seul QG ! Si la tuile choisie est déjà prise, replacez-la et choisissez-en une autre.

➤ **Astuce :** Placez vos QG dans des zones stratégiques pour piéger le Monarque lorsqu'il voudra construire ses Bâtiments, et ainsi faire baisser la Soumission du Peuple !



## FAIRE UNE ALLIANCE

Une fois par tour, un Citoyen peut faire une Alliance avec un de ses compatriotes, et lui donner 1○.

Un Citoyen est libre de demander à un autre de s'allier à lui, et ce à tout moment. En revanche, l'Alliance ne peut être faite que durant le tour du donneur.



Il ne peut y avoir qu'une Alliance par tour : choisissez bien à qui vous confiez votre ○ si vous le faites.

➤ **Astuce :** N'hésitez pas à prouver à vos compatriotes que vous êtes digne de leur confiance : vous pouvez leur montrer des cartes ou leur confier vos plans... A vous de voir si vous tenez vos promesses.

## FAIRE UN DISCOURS PUBLIC

Plusieurs fois par tour, un Citoyen peut décider de faire un Discours Public pour 1○.

Il peut en faire 1 par Partisan qu'il possède, et chaque Discours lui rapporte un nouveau Partisan (qui ne peut pas faire de Discours à ce tour).



## PLANIFIER UN ATTENTAT

Une fois par tour, un Citoyen peut décider d'organiser une réunion dans un de ses QG, et planifier un Attentat contre un Bâtiment (Royal ou Populaire) pour (1 + taille du Bâtiment)○.

Une fois l'attentat organisé, le Citoyen qui l'a prévu place un Jeton de sa couleur en-dessous de la tuile Bâtiment concernée.

! Un Attentat ne peut être organisé que si le joueur possède au moins un QG sur le terrain.

Un Bâtiment détruit donne un malus de Soumission de (taille du Bâtiment + 2).

L'attentat n'aura lieu qu'après la fin du prochain tour du Monarque, ce qui lui laisse le temps de placer des Patrouilles pour le contrer.

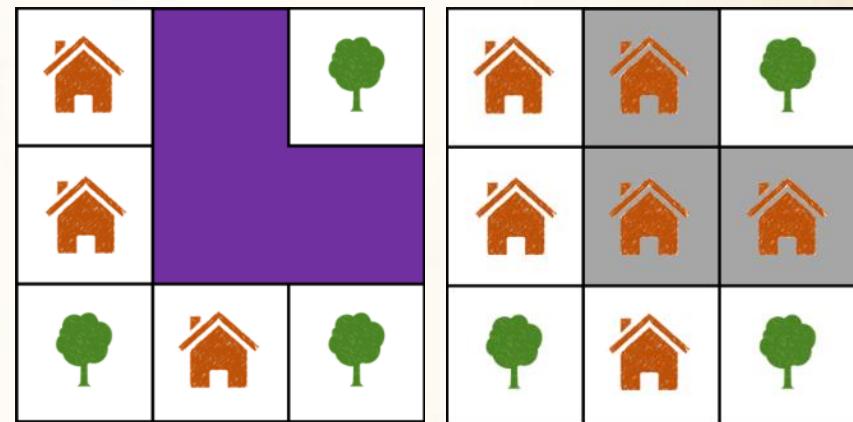
➤ **Astuce :** Le Monarque sait combien coûte un Attentat sur un de ses Bâtiments. Feinez d'attaquer un certain Bâtiment pour lui faire gaspiller ses Patrouilles, et frappez là où il s'y attend le moins !



Vous pouvez planifier un attentat contre le Bâtiment d'un de vos compatriotes. Si un Bâtiment Populaire est détruit, la personne qui l'avait construit perd 3 Partisans. La Soumission ne baisse que de (taille du Bâtiment).

Si l'Attentat est couronné de succès, le Bâtiment visé est détruit et on enlève la tuile du plateau ainsi que le Jeton.

Le joueur qui a planifié l'Attentat pioche alors autant de tuiles Ville qu'il y a de cases libérées, et les place à sa convenance.



Dans ce cas de figure, après la destruction de la Taverne, le Citoyen a tiré trois Habitations qu'il a placées où il voulait sur les cases vides.





## AUGMENTER ET BAISSEZ LES IMPÔTS

Une fois par tour, le Monarque peut décider d'augmenter ou de baisser les impôts à son Peuple. Cette manœuvre agira sur la Soumission du Peuple :

- À chaque augmentation, le Peuple perdra 1 Soumission (arrondi à l'entier inférieur)
- À chaque baisse, le Peuple gagnera 1 Soumission

Par exemple, si le Monarque augmente les impôts à 5 ☰/tour, la Soumission baissera de  $(5/2) = 2$ .

## CORROMPRE UN PARTISAN

Plusieurs fois par tour, le Monarque peut décider de corrompre les Partisans d'un ou plusieurs Citoyens, moyennant un coût de 3 ☰ par Partisan.

Les Partisans corrompus sont alors retirés à leur Citoyen.

- **Astuce :** Un Citoyen s'approche un peu trop de la victoire ? Corrompez un maximum de ses Partisans pour la lui ôter de la bouche !



## PLACER DES PATROUILLES

Plusieurs fois par tour, le Monarque peut payer des Patrouilles de soldats pour protéger un Bâtiment ou détruire un QG. Le Monarque peut avoir autant de Patrouille sur la carte que de Bâtiments construits (Royaux + Populaires).

Le seul moyen de protéger un Bâtiment (Royal ou Populaire) d'un Attentat est d'y placer une Patrouille. La protection d'un Bâtiment coûte 3 + taille du Bâtiment ☰. A la fin de son tour, le Monarque retourne les tuiles protégées par des Patrouilles pour voir s'il a déjoué un attentat (et retire le Jeton de couleur s'il est présent).

Pour détruire un QG, le Monarque peut envoyer une Patrouille directement sur une tuile Habitation en payant 4 ☰. Une fois la Patrouille sur la tuile, on retourne celle-ci : si son verso est marqué du symbole ☐, c'est qu'il contenait un QG, et celui-ci est détruit.

Lorsqu'un de ses QG est détruit, le Citoyen concerné perd 2 Partisans.



Si une Patrouille fouille une Habitation qui ne contient pas de QG, les habitants seront mécontents et la jauge de Soumission baissera de 3. Fouiller une Végétation vide n'a aucun effet.



## ENGAGER DES ESPIONS

Le Monarque peut, une fois par tour, envoyer un Espion épier les faits et gestes de ses Citoyens, dans l'espoir de débusquer un QG. Il choisit une ou plusieurs tuiles à révéler dans la Ville, et les retourne l'une après l'autre.

Un Espion peut, à chaque tour, révéler entre 1 et 5 tuiles, et coûte 1○ par case à révéler.

Les cases à révéler ne sont pas forcément adjacentes.

**!** Un Espion ne peut que révéler les tuiles : notez l'emplacement des QG que vous avez découverts pour y envoyer une Patrouille et éviter d'y construire.

➤ **Astuce :** Envoyez un espion sécuriser les zones sur lesquelles vous voulez construire pour être sûr de ne pas tomber sur un QG !

## UTILISER UNE CARTE SPÉCIALE

Si un joueur pioche une carte Panem! ou Travaux Publics, il peut décider de l'utiliser pendant son tour de jeu. On ne peut en utiliser qu'une par tour.

La carte Panem! permet :

- Au Monarque de ne pas voir la Soumission du Peuple baisser à ce tour. Elle peut être utilisée à n'importe quel moment du tour, mais seules les actions postérieures seront dénuées de conséquences.
- Aux Citoyens de gagner instantanément 4○, uniquement pour ce tour.

La carte Travaux Publics permet de transformer une Habitation en Végétation, ou inversement. Elle détruit tout QG situé sur la Tuile transformée sans perte de Partisans pour le Citoyen.

➤ **Astuce :** Utilisez les Travaux Publics gratuitement pour détruire un QG sans avoir à payer de Patrouille !

# FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête lorsque l'une de ces conditions est remplie :

- **Un Citoyen parvient à rassembler 20 Partisans** : ce Citoyen remporte la partie.
- **La Soumission du Peuple arrive à 0** : le Citoyen ayant le plus de Partisans remporte la partie.
- **La Soumission du Peuple arrive à 34** : le Monarque remporte la Partie.
- **Tous les Citoyens sont éliminés** (ils ont atteint 0 Partisans) : le Monarque remporte la partie.

En cas de match nul entre des Citoyens, chacun doit faire un discours pour convaincre le Citoyen restant de le soutenir (ou à défaut, le Monarque). Celui dont le discours aura le plus convaincu le juge est désigné vainqueur.

Le vainqueur d'une partie sera Monarque de la partie suivante.

*Vous ne pensiez tout de même pas que le Peuple voudrait être libre ?*



# ANNEXE – ACTIONS

ACTION	COUT	CONSEQUENCE
<i>Une fois par tour</i>		
Espion	1 ○ par case à révéler (max 5) - (○ / 2)	Révèle les QG  +1 ○/tour <i>Pour 4 ○/tour = -2</i> <i>Soumission</i> <i>Pour 7 ○/tour = -3</i> <i>Soumission</i>
Augmentation d'impôts	Soumission, arrondi à l'entier inférieur	
<i>Plusieurs fois par tour</i>		
Construction d'un Bâtiment Royal	Carte + ○ indiqués sur la carte	+1 Soumission/tour, peut augmenter la Soumission, peut baisser les Partisans <u>Construit sur un QG :</u> -4 Soumission.
Patrouille	(3 + taille du Bâtiment) ○	Protège le Bâtiment contre un attentat
	4 ○	Détruit un QG / -3 Soumission si pas de QG sur la tuile Habitation
Corrompre un Partisan	3 ○	Le Citoyen ciblé perd 1 Partisan

ACTION	COUT	CONSEQUENCE
<i>Une fois par tour</i>		
Etablir un QG	1 ○	+1 ○/tour Piège la tuile en cas de construction de Bâtiment
Planifier un Attentat	(1 + taille du Bâtiment) ○	- (taille du Bâtiment Royal + 2) Soumission - (taille du Bâtiment Populaire) Soumission
Demander une alliance	Les autres Citoyens peuvent donner 1 ○ chacun	+1 ○ par Citoyen qui accepte l'alliance -1 ○ pour ceux qui acceptent l'alliance
	<i>Plusieurs fois par tour</i>	
Construction d'un Bâtiment Populaire	Carte + ○ indiqués sur la carte	Soumission baisse, Partisans augmentent <u>Construit sur un QG :</u> aucun effet, QG détruit
Faire un discours	1 ○/discours (1 discours par Partisan)	+1 Partisan par discours

# ANNEXE – BÂTIMENTS

FORME	NOM	COÛT	GAIN	EFFET
	Taverne	2  / 2  / 1 	+1 Soum./tour	
	Ecole	2  / 1  / 2  1 Partisan	-2 Soum. +1 Partisan	
	Jeux publics	2  / 3 	+1 Soum./tour	
	Bibliothèque	2  / 3  1 Partisan	-2 Soum. +1 Partisan	
	Maison Close	4  / 4 	+3 Soum. +1 Soum./tour	Bloque les constructions adjacentes pour le camp opposé
	Forum	4  / 4  3 Partisans	-4 Soum. +2 Partisans	
	Foire	5  / 3  / 2 	+4 Soum. +1 Soum./tour	-1 Partisan à tous les Citoyens -1  au Monarque
	Laboratoire	5  / 3  / 2  5 Partisans	-2 Soum./tour +3 Partisans	
	Foire	5  / 2  / 3 	+4 Soum. +1 Soum./tour	-3 Partisans à un Citoyen choisi -1  au Monarque
	Laboratoire	5  / 2  / 3  5 Partisans	-5 Soum. +3 Partisans	
	Arène	7  / 3  / 3  3  ou 	+8 Soum. +1 Soum./tour	-3 Partisans à tous les Citoyens -3  au Monarque
	Université	7  / 3  / 3  3  ou  10 Partisans	-8 Soum. -2 Soum./tour +5 Partisans	

 = Pièces d'Or,  = Point de Temps

 = Habitation,  = Végétation, Soum. = Soumission

# PARTIE TECHNIQUE

## IDEÉ GÉNÉRALE ET PUBLIC VISÉ

Panem est un jeu de plateau pour 2 à 4 joueurs. L'idée de base du jeu était de mettre en scène un Monarque qui doit amadouer son peuple en lui offrant jeux, tavernes et autres lieux de débauche.

Les antagonistes, les Citoyens, sont là pour cultiver le peuple et leur donner le goût de la liberté... Ou pas. En effet, les Citoyens utiliseront le Peuple à des fins de révolte, pour finalement acquérir eux-mêmes le pouvoir.

Malgré ses décors colorés et ses personnages caricaturaux, le jeu se veut cynique : le peuple ne sera jamais libre, puisque le gagnant de la partie sera Monarque à la partie suivante.

Le public de ce jeu recherchera un jeu collectif (mais pas trop), où les alliances temporaires et les retournements de situation seront au cœur de la partie. Moins stratégique qu'un jeu d'échecs mais plus amusant pour un groupe, Panem vise les adolescents et jeunes adultes (de 12 à 30 ans environ) de tous genres et ayant le goût des jeux de plateau.

## CONTEXTE DU JEU

Karthan est une ville imaginaire, située à une époque proche de l'Antiquité : les visuels, les enjeux et le contexte sont donc inspirés de l'époque antique, et plus particulièrement de la Rome et de la Grèce antiques. Dans cette ville, pas de démocratie : le Monarque règne d'une main de fer... du moins jusqu'à ce qu'il ne se fasse remplacer.

Sinuuse, parfois mal famée, toujours animée, la ville de Karthan grouille de personnalités plus diverses les unes que les autres. Pas d'esclaves ici, ni pourtant d'éducation : ceux qui savent lire font partie des privilégiés, et finissent bien souvent par fomenter des coups d'état contre leur Monarque qui abêtit son Peuple.

Les autres cultivent leur lopin de terre, croulant sous les impôts parfois massifs et grommelant à qui veut bien l'entendre que Karthan aurait ben b'soin d'un peu d'sang neuf su' l'trône, c'est moi qui vous l'dit !

La ville de Karthan et son nom sont inspirés du roman *Les Poisons de Katharz* de Audrey Alwett. En effet, Katharz représente la ville dominée par un tyran depuis des générations, et dans laquelle le peuple n'a aucune autre préoccupation que de survivre et d'assister aux exécutions publiques organisées par la tyrannie. Même si celle-ci a des enjeux bien plus importants que de divertir son peuple (comme par exemple éviter qu'un démon millénaire ne se réveille et ne détruise la planète), celui-ci n'en a que faire et certains citoyens tentent encore et toujours de la renverser.

Karthan, à l'instar de sa consœur Katharz, est remplie de complots et de manigances. Toutes deux abritent un peuple désabusé et ignorant, qui se laisse manipuler par le premier révolutionnaire venu mais qui est pourtant soumis à son Monarque sans tenter de le renverser par lui-même.

Car c'est là toute l'essence du jeu Panem : le Peuple ne fera rien par lui-même, abêti et soumis comme il l'est, alors autant l'utiliser pour accéder au trône !

## STRATÉGIE

A l'instar des *Loups-Garous de Thiercelieu*, toute une partie du jeu repose sur le fait que des joueurs doivent débattre silencieusement, sans émettre à haute voix leurs intentions lorsque le Monarque est retourné. Fausses informations, réactions disproportionnées, tous les moyens seront bons pour induire en erreur le Monarque... Ou lui glisser des informations pour qu'un autre ne gagne pas !

Même si le Monarque doit agir seul, les Citoyens ne peuvent gagner sans s'allier, du moins provisoirement. A eux de déterminer quelle stratégie leur apportera la victoire : collecter plus de Partisans que les autres tandis que la Soumission du Peuple descend vers 0 ? Préparer un combo massif qui déstabilisera tous les joueurs ? S'allier au plus fort pour lui planter un couteau dans le dos au moment de savourer la victoire ?

Panem et Circences se veut générateur de stratégies intelligentes et fourbes : le plus retors l'emportera !

## DIRECTION ARTISTIQUE ET ÉLÉMENTS DE JEU

Panem est un jeu coloré, aux personnages caricaturaux et expressifs, malgré son contexte sanglant de terrorisme et le cynisme de sa morale. Ses dessins, inspirés de l'antiquité grecque et romaine, ont un style entre le manga et la bande dessinée pour enfants.



Personnages de la bande dessinée Astérix, caricaturaux et colorés.

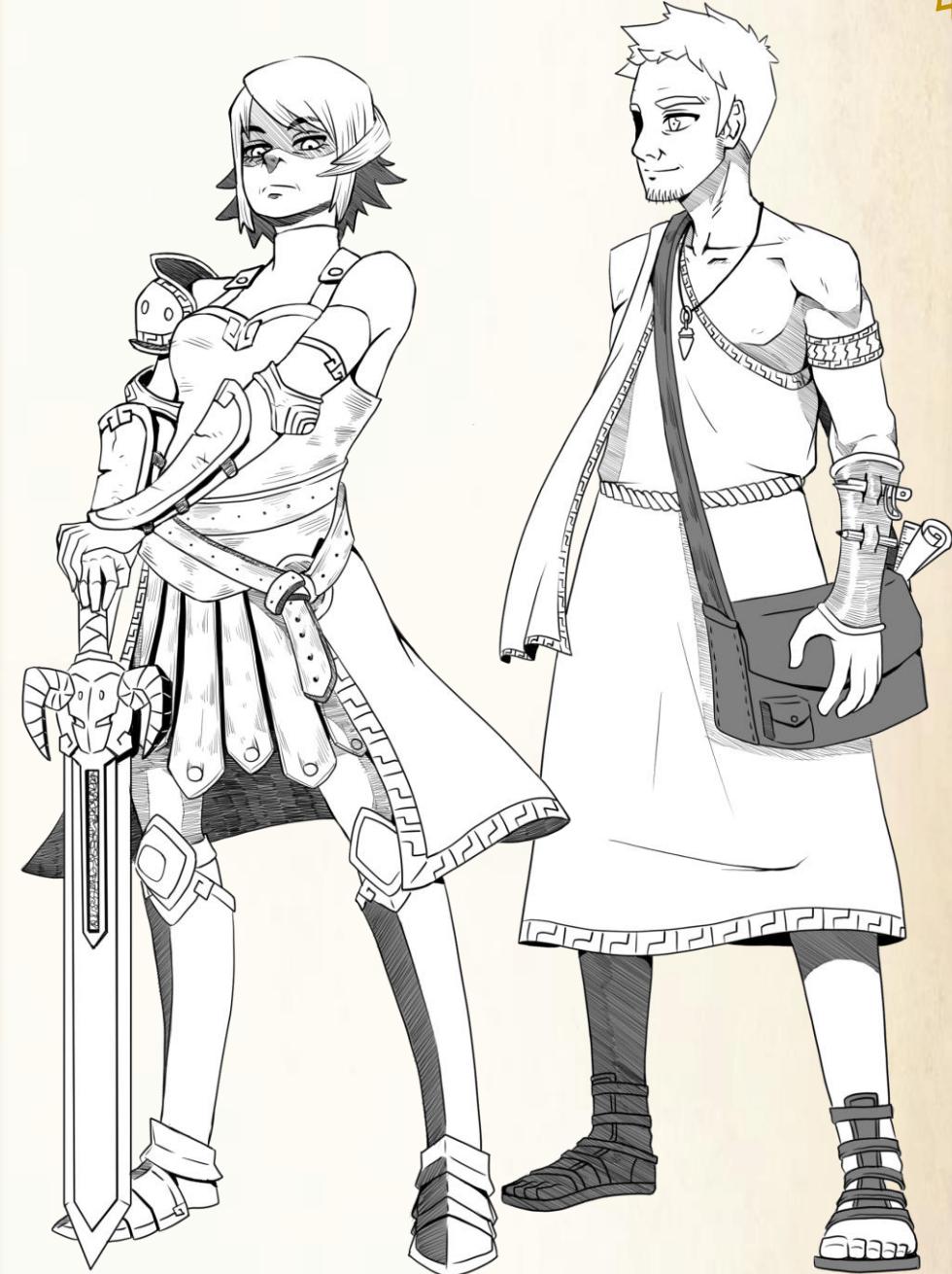
## LES PERSONNAGES

Les Personnages sont des caricatures colorées d'humains inspirés de la Rome et de la Grèce antiques.

Les Monarques ont l'air mauvais, hautain, voire même cruel.

Les Citoyens, quant à eux, semblent aimables et avenants : il y a un contraste très marqué entre l'image renvoyée par les cartes et le rôle de chacun dans la partie.

En effet, le Monarque joue seul et de façon loyale, il montre tous ses coups à ses adversaires et tente de débusquer des terroristes dans sa ville ; les Citoyens en revanche planifient des attentats, forment des alliances provisoires pour mieux se planter des dagues dans le dos, et manipulent le Peuple tout autant que le Monarque pour parvenir à leurs fins.



Concept art de Tyran militaire et Citoyen architecte

## LE PLATEAU ET LES TUILES

Le plateau de jeu est découpé en deux parties : le Damier de 10\*10 cases, au centre, et la Jauge de Soumission, autour.

Le Damier est décoré sobrement : il a pour fond un motif de graviers ou de sable (pour représenter les routes une fois la ville construite).

La Jauge de Soumission est également sobre : les cases sont alignées, la police est facile à lire et les chiffres sont contrastés avec la couleur de la case pour être mieux lus. Le fond représente un motif abstrait de foule aux visages indéfinissables (sans être lugubre). Les cases vont de brun (couleur des Citoyens) pour le 0 à violet (couleur du Monarque) pour le 34, afin de représenter l'orientation du Peuple.

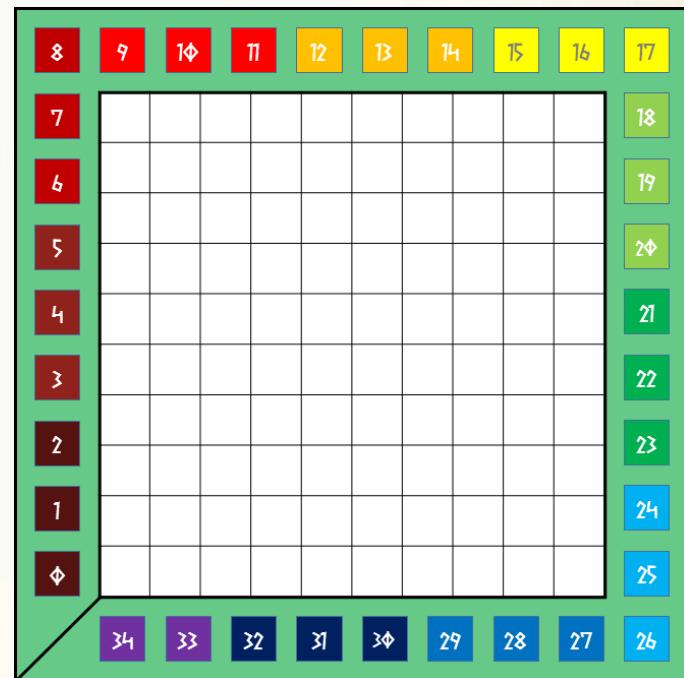
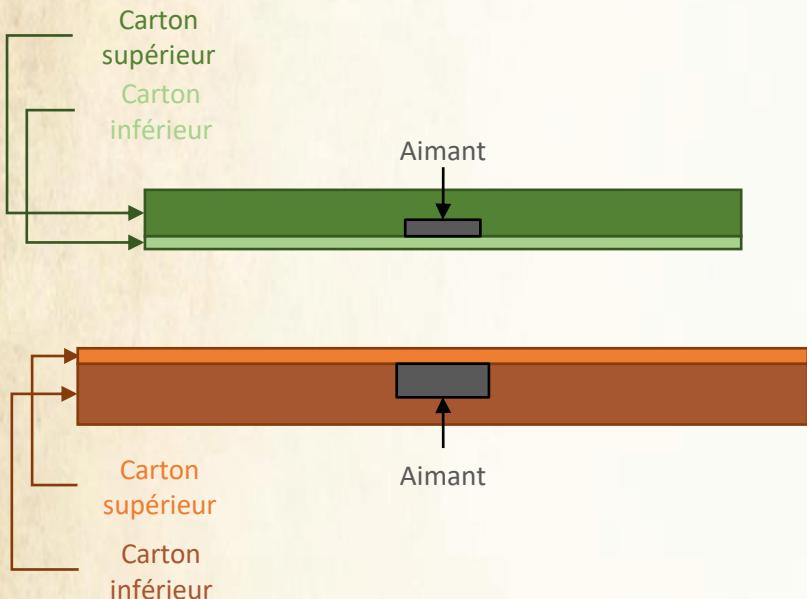


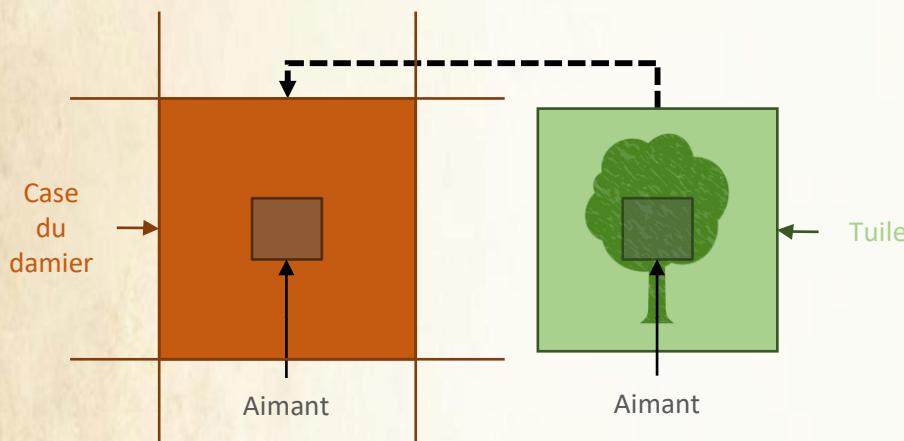
Schéma du plateau de jeu vide.

On y retrouve le code couleur de la Jauge de Soumission (de violet à brun) et sa numérotation.

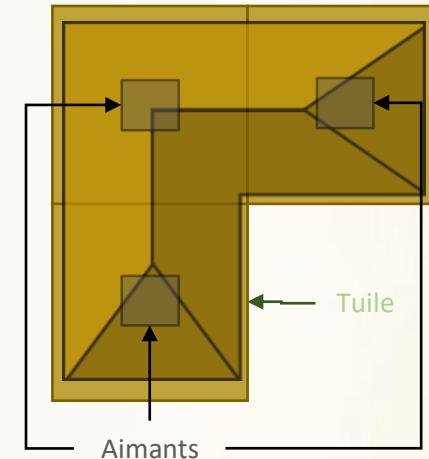
Le plateau est fait de carton, tout comme les différentes tuiles (Habitation, Végétation, Bâtiment). Les cases du damier ainsi que les tuiles sont aimantées pour permettre un jeu plus stable.



Vue en coupe d'une case du damier et d'une tuile



Vue de dessus d'une case du damier et d'une tuile Végétation.



Vue de dessus d'une tuile Bâtiment.

Chaque aimant a une forme carrée pour qu'une tuile ne tourne pas une fois posée sur une case et reste dans l'alignement du damier.

La force des aimants sera également peu importante, afin que le plateau ne bouge pas ou qu'une tuile n'en attire pas d'autres une fois bougée.

Le système de tuiles aimantées sert à faciliter la prise en main du joueur. En effet, devoir faire attention à ne pas bouger le plateau (sous peine de chaos parmi les tuiles) nuit à l'expérience du joueur et ralentit la partie. Or, il semble plus intéressant de réfléchir à la stratégie de jeu qu'à « comment enlever cette tuile sans faire bouger ses voisines ».

Les illustrations des tuiles empruntent à l'architecture grecque et romaine antique. Chaque tuile est détaillée : on y voit le Bâtiment vu de dessus, entouré de routes (même texture que le plateau). On y voit des habitants de Karthan, toujours vus de dessus, vaquer à leurs occupations : des enfants courir dans la cour de l'Ecole, des spectateurs en liesse devant un combat d'Arène, des paysans qui cultivent leur champ pour une Végétation, etc.



Exemple de maison de l'antiquité

Les tuiles QG, utilisées par les Citoyens, seront en tous points semblables à des tuiles Habitation et Végétation, du moins au recto : le verso sera orné du symbole ☐ ou ☑ représentant leur appartenance à un Citoyen ou au Monarque.

## LES PIONS

Les Pièces sont des petits pions en carton de forme ronde (1,5cm de diamètre). Ils sont imprimés des deux côtés : l'un, doré, représente une pièce de monnaie frappée d'un visage anonyme (côté Monarque) ; l'autre, blanc, représente une horloge ou un sablier (côté Citoyens).



Les Partisans sont des pions en carton de forme rectangulaire (1,5cm de largeur pour 3,5cm de longueur). Ils représentent chacun une personne éduquée (portant des livres, observant les étoiles, clamant un discours) du Peuple de Karthan. Ces Partisans sont également d'inspiration gréco-romaine dans leurs habits.

Ces pions sont destinés à être accumulés par les Citoyens, ils sont donc faciles à empiler et compter.

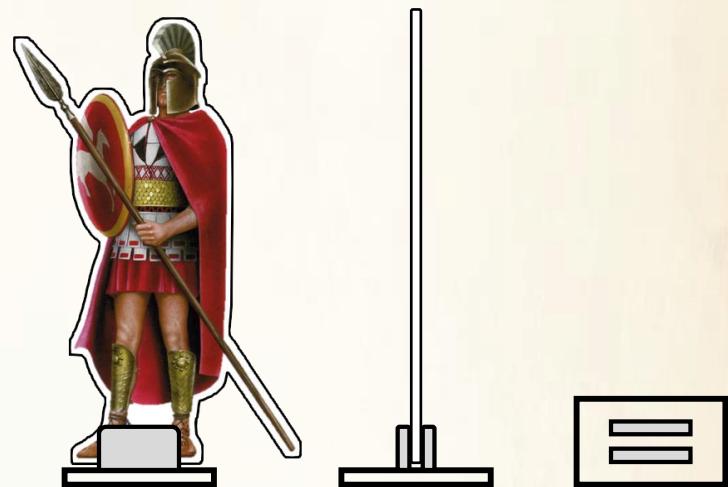


Le Pion Peuple est un pion métallique (le seul du jeu). Il mesure 3cm de haut pour 1,5cm de diamètre et représente une foule grouillante et anonyme, sans visages. Ce pion est à l'image de la vision que les joueurs auront du Peuple : une masse sans nom ni visage, que l'on peut manipuler sur une jauge et qui n'est pas fait de la même matière que soi. Ce pion servira à quantifier la Soumission du Peuple sur le plateau. Il ne sera pas coloré ou peint, ni aimanté.



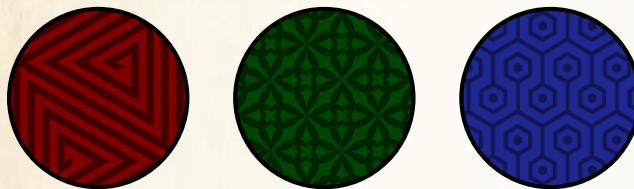
Les Patrouilles seront placées par le Monarque directement sur les tuiles du plateau : elles doivent donc tenir debout, contrairement aux Partisans ou aux Pièces, pour être bien visibles du premier coup d'œil. Les pions seront composés d'un socle en plastique et d'un pion de carton à enclencher dans ce socle : ils sont démontables pour le rangement afin de ne pas s'abîmer dans la boîte. Chacun mesure 3,5cm de haut sans le socle.

Les pions représentent chacun un soldat différent, armé de lances, d'épées, de boucliers, ou de toute autre arme qui serait dans le contexte de l'armée organisée d'une ville de l'Antiquité. Ils porteront une armure, des armoiries ou un tabard rappelant la couleur du Monarque, le violet.



Pion Patrouille vu de face et de profil ; socle vu de dessus

Les Jetons sont de petits pions ronds en carton très fin (1cm de diamètre, épaisseur d'une feuille de papier rigide). Ils peuvent être de trois couleurs différentes, chacune représentant un Citoyen (qu'il choisit au début de la partie). A chaque couleur correspond un motif précis et bien visible, ce afin de rendre le jeu plus accessible aux personnes daltoniennes.



Exemples de motifs et de couleurs pour des Jetons

Ces pions doivent avoir une épaisseur très fine. En effet, lorsqu'un Attentat est organisé par un Citoyen, celui-ci doit placer un jeton en-dessous de la tuile Bâtiment, et celle-ci doit rester parfaitement stable et ne pas laisser paraître ce jeton.

## LES CARTES

Il existe deux types de cartes : les Personnages et les cartes Pioche. Ils ont des dos de carte différents.

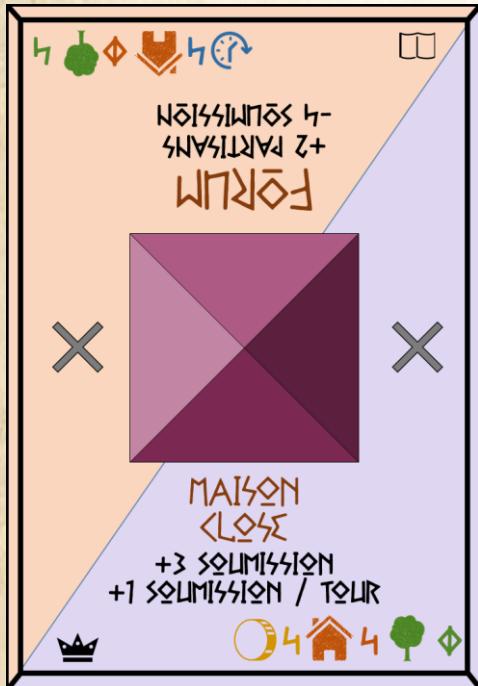
Les cartes Personnages se présentent ainsi :



Il existe 9 cartes Citoyen et 3 cartes Monarque. Les cartes Monarque seront ornées d'un fond violet ou mauve, les cartes Citoyens d'un fond beige. Chacune présente un visuel du personnage, le symbole des Citoyens ou du Monarque, ainsi que le pouvoir spécial dont bénéficiera le joueur pendant la partie.

Il existe deux types de carte Pioche : les Bâtiments et les cartes Spéciales.

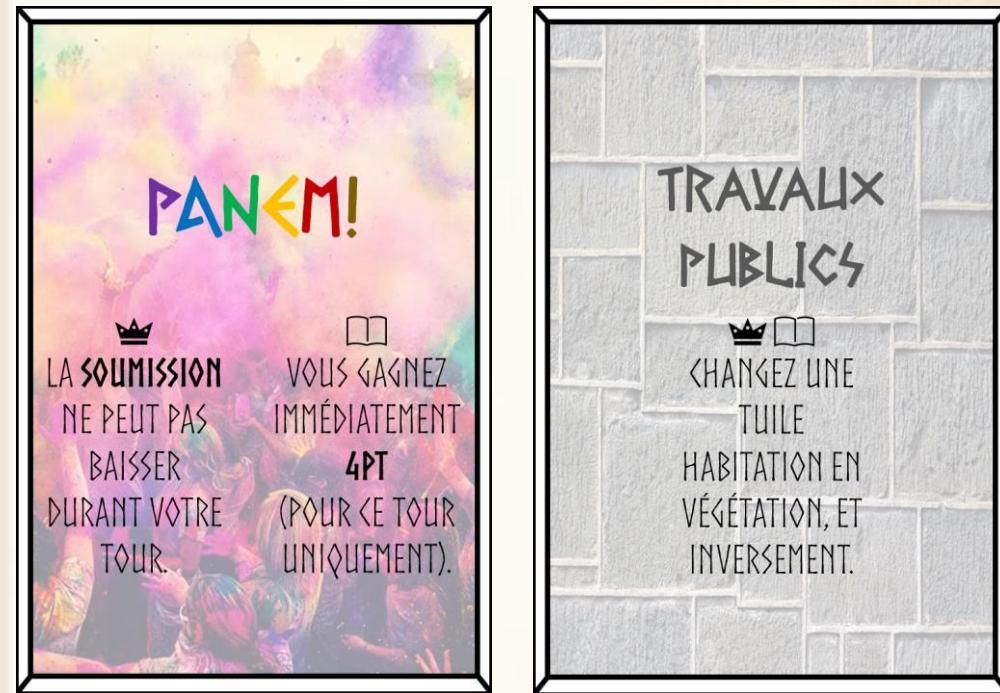
Les cartes Bâtiment se présentent ainsi :



Elles sont lisibles dans les deux sens, comme les têtes d'un jeu de cartes classique : le côté mauve marqué du symbole pour le Monarque, le côté beige marqué du symbole pour les Citoyens.

Ces cartes contiennent un visuel du Bâtiment (qui montre sa forme), son coût, son gain et son effet. Les symboles sont décrits à la [page 21 du Livret de Règles](#).

Les cartes Spéciales se présentent ainsi :



Elles sont ornées d'un motif rappelant l'effet de la carte, et décrivent son effet. Celui-ci est décrit à la [page 28 du Livret de Règles, Utiliser une carte spéciale](#).

- Voir en [annexe pages 33 et 34](#) la liste exhaustive des cartes Bâtiments présentes dans le jeu.

# EQUILIBRAGE

L'équilibrage de ce jeu s'est avéré assez complexe, et est loin d'être parfait en l'état. En effet, il faut qu'il soit intéressant d'y jouer aussi bien à 2 joueurs qu'à 3 ou 4 joueurs, ce qui rend le procédé d'équilibrage délicat.

Durant les sessions de test organisées, les valeurs les plus simples à modifier pour équilibrer les parties ont été :

- Coût (en Soumission) des augmentations d'impôts
- Nombre de ○/○ au départ
- Coût des Espions
- Coût des Patrouilles
- Gain des Bâtiments (Royaux et Populaires)

Lors de ces sessions de test, il a été testé de changer ces différentes valeurs pour procurer différentes expériences de jeu. Pour le moment, il est moins intéressant de jouer à 1 contre 1 car l'on perd toute la dynamique de devoir trahir ses alliés pour prendre le dessus au dernier moment. En revanche, les coups d'une seule personne sont plus facilement prévisibles, et cela laisse une plus grande place à l'anticipation.

Lors de futures sessions de test, nous tenterons de modifier plus subtilement certaines valeurs, afin

d'équilibrer le jeu pour tous les cas de figure. Pour le moment, il n'a pas été détecté de stratégie prédominante qui assurerait la victoire à tous les coups à un joueur.



*Prototype du jeu réalisé à des fins de test. On y voit des tuiles Habitation (brun) et Végétation(blanc), différents Bâtiments (blancs pour le Citoyen, brun pour le Monarque), des cartes (dont les valeurs se trouvent sur un cahier afin de pouvoir équilibrer), les Patrouilles du Monarque, les Partisans du Citoyen ainsi que des tuiles QG.*

# CONCLUSION

Panem et Circences se veut un jeu à l'aspect convivial et coopératif, mais qui révèlera rapidement la fourberie dans la nature de chacun des joueurs.

J'ai voulu imaginer un jeu qui permettrait à chacun de créer sa stratégie, de tracer son propre chemin pour arriver à la victoire, quel que soit son âge ou son expérience des jeux de plateau et de stratégie.

C'est lorsque qu'on est entre la jubilation de voir son adversaire échouer et la peur constante de voir son allié se retourner contre soi (avant d'avoir pu soi-même faire volte-face et le trahir) que naît une ambiance étrange, à mi-chemin entre l'amusement et la tension ; et c'est cette ambiance qui crée une expérience particulière.

Le jeu est générateur de stratégies, mais également de comportements voire parfois de mensonges. Le côté jeu de rôle, avec le Monarque qui ne peut pas voir ce que font ses Citoyens, contribue également à créer cette épreuve : seul contre tous, comment émerger du nid de serpents ?

En créant Panem, c'est d'abord une expérience que j'ai souhaité créer : celle de l'adversité, de la trahison et de l'ironie d'une vie de servitude volontaire pour ceux qui ne la vivent pas... ou qui ont l'impression d'être libres.

Merci de votre lecture,  
en espérant qu'elle vous a été agréable.

# REMERCIEMENTS

A Manuel Gely, sans qui tout aurait été plus fade.

A Victor Baron, testeur acharné et vecteur de meilleures idées.

A Thomas Vinco, créateur des dessins des Personnages, pour sa plume exceptionnelle.

A Alexandre, Quentin, Gaëtan, Eloïse et Leïla pour leur relecture et leurs corrections (qui étaient plus que nécessaires).

A Microsoft d'avoir créé PowerPoint !

# SOURCES

Pages Wikipédia de Juvénal et de l'expression *Panem et Circenses* :  
[https://fr.wikipedia.org/wiki/Panem\\_et\\_circenses](https://fr.wikipedia.org/wiki/Panem_et_circenses),  
<https://fr.wikipedia.org/wiki/Juv%C3%A9nal>

Texture marbre de la page de garde : Mrsiraphol sur <http://www.freepik.com>

Image de couronne (symbole du Monarque) :  
[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Icon\\_crown.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Icon_crown.png)

Image de livre (symbole des Citoyens) : <http://www.freeiconspng.com/free-images/open-book-icon-16354>

Image de silhouette de profil (Pièce côté Or) : <http://www.danieldeparis.com/>

Image de sablier (Pièce côté Temps) : <http://magnolias.centerblog.net/42960-sablier>

Image de citoyen romain (pion Partisan) : <http://empire-of-night.wikia.com/wiki/Civem>

Image de foule (pion Peuple) :  
[http://www.clipartpanda.com/clipart\\_images/clip-art-of-of-a-silhouetted-39362713](http://www.clipartpanda.com/clipart_images/clip-art-of-of-a-silhouetted-39362713)

Image de soldat grec (pion Patrouille) : <http://www.clipartkid.com/greek-warrior-pjkjEX-clipart/>

Image colorée (fond de carte Panem!) : <http://holify.in>

Image briques (fond de carte Travaux Publics) :  
[https://www.123rf.com/photo\\_6761981\\_old-wall-of-uneven-stone-blocks--background-texture.html](https://www.123rf.com/photo_6761981_old-wall-of-uneven-stone-blocks--background-texture.html)

Eye icon : <http://www.freeiconspng.com/free-images/eye-icon-1457>

Grec : <https://laplumeapoil.com/2013/07/03/para-un-prefixe-pas-comme-les-autres/>

Scribe (Anglaigus) : <http://www.asterix.com/asterix-de-a-a-z/les-personnages/anglaigus.html>

Completeur (Tullius Détritus) : <http://www.asterix.com/asterix-de-a-a-z/les-personnages/tullius-detritus.html>

Danseuse (Flavia) : <http://www.comedix.de/lexikon/db/flavia.php>

Maison romaine : <http://archeologie.pasdecalais.fr>

Motif1 : [https://www.123rf.com/photo\\_43852686\\_stock-vector-simple-geometric-islamic-motif.html](https://www.123rf.com/photo_43852686_stock-vector-simple-geometric-islamic-motif.html)

Motif2 : <https://clipartfox.com>

Motif3 : <https://fr.pinterest.com>

Motif4 : <http://naldzgraphics.net>

Police utilisées : ♦CLIO et NORSE, issues du site <http://dafont.com>