Règles - Maker Quest

# Introduction

Bienvenue dans votre nouveau makerspace, il est un peu vide pour l’instant mais bientôt il sera rempli d'innombrables machines. Travaillez en équipe pour accomplir un maximum de projets dans votre temps imparti.

Rentrez dans l'univers des Makers pour apprendre les nombreuses compétences, machines et possibles projets dans cette nouvelle aventure, Makers' Quest”.

# Liste des éléments

## Liste des éléments du jeu de base

* Plateau “FabLab”
* Marché de faces de dés
* 95 Faces de dés
* 10 Dés à faces amovibles
* 5 Tableaux ressources
* 25 cubes de ressources
* 43 Cartes “Machines”
* 36 Cartes “Projets”
* 55 Cartes "Évènements"
* 5 Jetons “pouvoir”
* 50 Jetons “occupé”

## Liste des éléments par extension

* X Faces de dés
* 5 extensions du tableau ressources
* 10 cubes de ressources
* X Cartes “Machines”
* X Cartes “Projets”

# Disposition du plateau

Placer votre makerspace au milieu de la table. Sur celui-ci, disposez :

* Les cartes “projets” sur leurs cases de difficultés attitrées.
* Les cartes “évènements” sur leurs cases attitrées

[INSERER IMAGE DU MAKERSPACE]

D’un côté du makerspace, placez le marché de face de dés avec toutes les faces à acheter.

[INSERER IMAGE DU MARCHE DE DES]

De l’autre côté du makerspace, placez les pioches “machines”. Les pioches sont placée face visible pour afficher chacunes une machine

[INSERER IMAGE DES PIOCHES MACHINES À COTÉ DU PLATEAU]

Chaque joueur place devant lui son tableau de ressource et ses 5 cubes de ressources.

Les cubes ne sont pas placés dans la 1er case car celle-ci indique que le joueur dispose d’une de cette ressource.

[INSERER IMAGE DU TABLEAU DE RESSOURCE ET DES 5 CUBES]

Chaque joueur a aussi 2 dés avec face interchangeable. Les face de départ de ces deux dés sont celle-ci :

* 1 face “ressource Filament”
* 1 face “ressource Acrylique”
* 1 face “ressource Vinyl“
* 1 face “ressource Bois”
* 1 face “ressource Composant”
* 1 face “Relancer le dés”

[INSERER IMAGE DES 12 FACES DE DÉS ET LES DÉS]

# But du jeu

Le but du jeu est simple, réaliser le plus grand nombre de projets dans le temps imparti. Chaque projet réalisé donne un nombre de points équivalent à la difficulté de réaliser celui-ci. La difficulté des projets augmente le long de la partie.

Pour réaliser les projets, vous aurez besoin de différentes machines et ressources. Ces machines vous donnent aussi l’accès à un pouvoir pour vous aider dans votre partie.

Ces machines sont principalement achetées avec les ressources. Les ressources, quant à elles, sont principalement obtenues avec le lancer de dés. Ces dés pourront être améliorés durant la partie.

# Les semaines

Le jeu se déroule en 6 semaines, du Lundi au Vendredi. Chaque journée est un tour de joueur.

Si le nombre de joueurs est 5, alors chaque jour correspondra à un joueur.

Si le nombre de joueurs est inférieur à 5, alors les joueurs font tourner l’ordre selon les jours.

Exemple pour 3 joueurs :

* Semaine 1, Lundi = Joueur 1
* Semaine 1, Mardi = Joueur 2
* Semaine 1, Mercredi = Joueur 3
* Semaine 1, Jeudi = Joueur 1
* Semaine 1, Vendredi = Joueur 2
* Semaine 2, Lundi = Joueur 3
* Semaine 2, Mardi = Joueur 1
* etc

En début de semaine, enlevez tous les jetons “pouvoir” qui se trouvent sur les machines, tous les joueurs lancent aussi leurs dés et récupèrent leur ressources.

Toutes les deux semaines, les projets de la difficultée actuelle sont défaussés. Les projets de la difficulté supérieure sont alors piochés.

# Tour d’un joueur

Le tour de chaque joueur se déroule en plusieurs étapes :

## Évènement

En début de journée, le joueur **doit** piocher une carte événement et la révéler.

* Si cette carte est "**immédiate**", l’effet de l’évènement est tout de suite appliqué et dure toute la journée jusqu’au joueur suivant qui piochera une nouvelle carte. Cette carte est directement placée sur la défausse.
* Si elle est une carte “**action**”, le joueur récupère cette carte dans sa main, celle-ci pourra alors être jouée dans la partie “activation d’une compétence”.

Quand la pioche de cartes évènement est vidé, la défausse est re-mélanger.

De plus, le joueur enlève un jeton occupé de chaque machine pour chaque jour qui vient de se dérouler.

## Compétence et action

Le joueur peut alors décider d’activer une compétence. Cette compétence peut être soit une carte action de sa main, soit le pouvoir d’une machine, soit une “main d'œuvre".

[INSÉRER IMAGES D’EXEMPLE DE CARTE ÉVÉNEMENT ACTION ET POUVOIR DE MACHINE]

Si le pouvoir est une carte action, celle-ci est ensuite défaussée.

Si le pouvoir actif d’une machine est activé, ce pouvoir n’est plus disponible durant le reste de la semaine et redevient disponible en début de la semaine prochaine. Ceci est indiqué en plaçant un jeton pouvoir sur celle-ci.

Le joueur peut aussi décider d’aider les projets en cours. Il enlève un jeton “occupé” d’une des machines utilisées.

## Lancement du dés

Le joueur lance alors ses 2 dés et récupère les ressources de ceux-ci en avançant ces cubes de ressources sur son tableau de ressources.

#### Cas spéciaux

Chaque type de ressource ne peut dépasser la limite sur le tableau de ressource, il est donc plus intéressant d’utiliser ses ressources avant d’arriver à la limite.

Si le joueur tombe sur une case pour relancer le dés, seul le dés sur lequel cette face est tombée doit être relancé.

[INSERER IMAGE DES FACES POUR RELANCER LE DES]

Si le joueur tombe sur une face pour relancer plusieurs fois le dès, celles-ci ne sont pas cumulatives.

Par exemple, si un dés tombe sur la face “relancer x2” et au premier re-lancement, retombe sur la face “relancer x2”. Il ne doit relancer le dès que 2 fois et pas 3 fois.

Cependant il est possible pour le joueur de tomber sur une ressource sur le 1er re-lancement et puis un “relancer x2” sur le 2e. Dans ce cas, 2 lancés de ce dés doivent encore être effectués.

Bien que très peu probable, ceci peut être répété plusieurs fois.

## Achat

Le joueur peut ensuite décider d’acheter soit une machine ou une face de dés, soit de réaliser un projet. Un seul achat est possible par tour.

### Achat de machine

Pour acheter une machine, le joueur doit posséder le nombre de ressources requises. Cette machine est déposée dans le makerspace et une nouvelle carte machine est piochée pour remplacer celle-ci dans le marché de machine.

[INSÉRER IMAGES DE DIFFÉRENTE CARTE MACHINE MONTRANT LE PRIX DE CELLES-CI]

Attention, certains évènements, actions et pouvoirs peuvent influencer le prix des machines.

### Achat de face de dés

Pour acheter une face de dés, le joueur doit posséder le nombre de ressources requises. Cette nouvelle face de dés doit immédiatement remplacer une ancienne face de l’un des dés du joueur. Cette ancienne face est défaussée et ne peut être récupérer du reste de la partie. Le joueur peut décider d’acheter jusqu’à 2 faces de dés s'il décide d’en acheter.

Il ne peut acheter la même face de dés deux fois.

[INSÉRER IMAGES DE DIFFÉRENTE FACE DE DES MONTRANT LE PRIX DE CELLES-CI]

Attention, certains évènements, actions et pouvoirs peuvent influencer le prix des face de dés.

### Réalisation de projets

Le 3e achat possible est la réalisation d’un projet, si le joueur dispose des machines et ressources nécessaires, le joueur peut réaliser un projet.  
  
Le coût en ressources doit être dépensé de la même manière que pour les autres achats.

Les machines utilisées pour ce projet ne sont plus disponibles pendant le nombre de jours indiqué sur la carte projet. Placez autant de jetons “occuper” que de jours indiqué sur la carte projet sur chaque machine utilisée.

Ces jetons seront enlevés un par un, de chaque machine, au début de chaque tour comme indiqué dans la partie "Évènements" du tour du joueur.

Le joueur prend et garde la carte projet dans sa main pour le décompte final. Une autre carte projet remplace le projet réalisé sur le plateau.

## Fin de journée

Après avoir réalisé toute ses actions, la journée et donc le tour de ce joueur est terminé. Si cette journée est vendredi, la semaine est aussi terminée, sinon, le jour suivant commence avec le joueur suivant.

#### Cas spéciaux

Si la carte “Heures supplémentaires” est jouée, la semaine ne se termine pas le vendredi, le samedi vient s'ajouter à cette semaine.

Le joueur ayant joué cette carte est celui qui jouera durant ce tour, les tours des joueurs ne sont pas affectés par ce jour supplémentaire.

# Fin de partie

A la fin de la 6e semaine, la partie est terminée.

Les joueurs additionnent les points de toutes leurs cartes projets réalisés. Chaque machine présente dans leur makerspace en fin de partie compte aussi pour 1 point.

Si l’équipe à un total de point de :

* Moins de 80 :

“Il vous reste encore beaucoup à apprendre, revenez bien vite dans un makerspace pour vous entraîner !”

* De 80 à 99 :

“Bien joué! Vous avez pu réaliser un grand nombre de projets et votre makerspace commence à se faire connaître !”

* De 100 à 119 :

“Grande victoire ! Votre makerspace est connu dans toute la région. Votre équipement fait même des jaloux.”

Le joueur qui a le plus contribué dans la réalisation des projets est couronné comme “Super maker”

* Plus de 120 :

“Victoire parfaite ! Votre makerspace est reconnu dans tout le pays. Les autres makerspaces font souvent appel à vous pour des conseils. Votre équipement est tellement bien fourni, il va bientôt falloir acheter un nouveau bâtiment !”

Les 2 joueurs qui ont le plus contribué dans la réalisation des projets sont couronnés comme “Super makers”

# Liste des cartes et cas spéciaux

Ici seront listées toutes les cartes ainsi que les autres éléments du jeu avec (peut être) une description plus longue ainsi que les cas spéciaux qui peuvent intervenir si des éléments interagissent entre eux.

## Cartes évènements

### Évènements immédiats

### Cartes Actions

## Cartes machines

### Cartes sans pouvoir

### Cartes avec pouvoir passif

### Cartes avec pouvoir actif

## Faces de dés