

JellyGâme : règles du jeu (de platal)

Table des matières

1	Matériel	2
2	But général du jeu	2
3	Ressources	2
3.1	L'unité monétaire (UM)	2
3.2	Hydrocarbures (H)	2
3.3	(Production d') Electricité (E)	3
3.4	Nourriture (N)	3
3.5	Pollution (P)	3
3.6	Déchets (D)	4
3.7	Réparation de l'environnement	4
3.8	Autres ressources	4
4	Déroulement d'une génération	4
4.1	Tours de jeu	4
4.1.1	Jouer une carte	4
4.1.2	Investissement dans la recherche	5
4.1.3	Passer son tour	5
4.2	Phase revenus	5
4.3	Phase évènements	5
5	Calcul des scores	5
6	Règles additionnelles	6
7	Passage au jeux vidéal	6

1 Matériel

1. Plateau de jeu central constitué de trois pistes de développement (social, économique, et environnemental) numérotées de 0 à 10.
2. 4 plateaux personnels
3. Des pions ressources
4. Des cartes évènements
5. Des cartes projets
6. Sûrement plein d'autres trucs que j'ai oublié

2 But général du jeu

Chaque joueur gère le développement d'un pays/région à travers trois périodes principales que l'on nommera ères :

1. L'ère industrielle
2. L'ère contemporaine/moderne
3. (L'ère futuriste)

Chaque ère se décompose en un certain nombre de manches nommées générations, durant lesquelles les joueurs vont développer leur pays.

A la fin de la dernière ère, l'objectif est d'avoir le pays le plus développé, de la manière la plus durable possible. Le développement d'un est représenté par trois jauges représentant les trois piliers du développement durable : les domaines social, économique, et environnemental. Sur chaque jauge, le développement d'un pays est caractérisé par un entier entre 0 et 10.

3 Ressources

Chaque joueur dispose d'un plateau personnel rendant compte de l'état de 6 ressources dans son pays : l'unité monétaire (UM), les hydrocarbures (H), l'électricité (E), les déchets (D), la nourriture (N), et la pollution (P).

3.1 L'unité monétaire (UM)

L'unité monétaire est la principale ressource du jeu, avec laquelle on effectue la majorité des transactions. Chaque joueur possède sur son plateau personnel une jauge indiquant sa production par génération et une zone dans laquelle il stocke la quantité d'UM qu'il possède.

3.2 Hydrocarbures (H)

Par souci de simplification, les ressources fossiles telles que le pétrole, le charbon, le gaz, l'uranium, etc., sont représentées par une seule et même ressource, les hydrocarbures. Comme pour l'UM, les ressources fossiles sont représentées par une valeur de production sur une jauge, et par une quantité en stock.

La particularité des ressources fossiles est qu'elles sont présentes en quantité limitée. Ainsi, au fur et à mesure de la partie, ces ressources se feront de plus en plus rares et seront plus difficiles à produire. Sur le plateau central sont situées toutes les ressources fossiles pouvant être extraites pendant la partie. Elles sont réparties en 3 zones. Lorsque l'on produit des ressources fossiles lors de la phase revenus, on prend un nombre de pions ressources fossiles (pions noirs) de la réserve globale suivant les règles ci-dessous :

- Tant qu’une zone n’est pas vide on prend les pions toujours dans la même zone en commençant par la première.
- Si au début de la phase revenus il y avait des pions dans la zone 1, on prend 3 pions par point de production que l’on possède et on les place dans notre réserve.
- Si au début de la phase revenus la zone 1 était vide et la zone 2 non vide, chaque point de production rapporte 2 ressources fossiles.
- Si au début de la phase revenus les zones 1 et 2 étaient vides, chaque point production rapporte 1 ressource.
- S’il n’y a plus de ressources dans la réserve, on n’en prend pas.

Dès que l’on dépense des ressources fossiles, on les remet dans la boîte et non dans la réserve générale.

A cause de cette mécanique légèrement atypique, chaque joueur possède de plus une jauge représentant le nombre de pions H consommés à chaque génération.

3.3 (Production d’) Electricité (E)

L’électricité étant une ressource particulière et difficilement stockable à long terme, on ne représente donc dans le jeu uniquement la production d’électricité disponible que possède un joueur, i.e. la quantité d’énergie électrique qui n’est pas utilisée pour les infrastructures du pays. Ainsi, lorsque l’on construit un complexe de bâtiments nécessitant une alimentation électrique, on baisse notre production d’électricité pour représenter le fait qu’elle est réservée et inutilisable pour d’autres besoins.

Si un joueur possède une production négative d’électricité, cela veut dire qu’il a besoin de plus d’électricité qu’il en produit. Il doit donc l’importer pour un coût de 2UM par unité manquante à chaque phase revenus.

Si un joueur possède trop de production d’électricité il peut l’importer si il a un contrat d’exportation.

3.4 Nourriture (N)

L’état de la nourriture chez un joueur est caractérisé par la position d’un pion sur une jauge représentant la production de nourriture excédentaire du pays par génération. Ainsi, une production de 0 signifie que la production alimentaire du pays est suffisante à nourrir la population, mais qu’il n’y a pas d’excédent qui permettrait d’exporter ou d’encaisser une augmentation de population. Au contraire, une production négative signifie que le pays ne produit pas assez de nourriture et doit donc en importer à chaque génération.

Pour cela, au début de chaque génération, tout joueur qui a une production de nourriture négative doit payer un supplément de 2 UM par point de production manquant afin d’importer la nourriture nécessaire.

Si un joueur possède trop de production nourriture il peut l’importer si il a un contrat d’exportation.

3.5 Pollution (P)

La pollution se stocke comme une ressource et va permettre de quantifier l’état environnemental du pays. Dès qu’une carte crée de la pollution, on ajoute un pion pollution dans la zone correspondante. Dès que l’on atteint 10 pollution dans cette zone, on retire les 10 pions et on baisse d’un point l’état de l’environnement dans notre pays sur la jauge centrale.

3.6 Déchets (D)

Les déchets matériels sont représentés dans le jeu par la ressource déchets. Chaque joueur possède sa propre production relative comme pour l'électricité (une quantité négative représente une capacité de traitement supérieure à la production de déchets).

A chaque génération, tout déchet en stock doit être traité. Il y a deux manières de le faire pour chaque déchet en stock :

1. Le jeter dans la nature : dans ce cas on ajoute deux pions dans la zone pollution.
2. On le fait traiter par un service externe en payant X UM. On retire le pion ressource de notre plateau.

3.7 Réparation de l'environnement

Lorsque l'on laisse tranquille l'environnement pendant un certain temps, il se répare de lui-même. Cela est représenté par une zone dans laquelle on va accumuler des pions de régénération de l'environnement à chaque génération. On ajoute à chaque génération un nombre de pions égal à notre niveau environnemental divisé par 3 (arrondi à l'inférieur).

3.8 Autres ressources

Des idées ?

4 Déroulement d'une génération

Chaque génération se déroule en trois phases :

1. Tours de jeu
2. Phase de revenus
3. Phase événements

4.1 Tours de jeu

Chacun son tour, chaque joueur effectue une action parmi les suivantes :

1. Jouer une carte
2. Investir dans la recherche
3. Passer son tour

4.1.1 Jouer une carte

Chaque joueur commence la partie avec 5 cartes en main. Chaque carte peut représenter un bâtiment que l'on peut construire, un contrat, une réforme, etc. Chaque ère à ses propres cartes la caractérisant.

Chaque carte possède un coût en UM, qu'il faut payer afin de la "construire". Une fois le prix payé, on applique l'effet de la carte. Voici une liste non-exhaustive des types d'effet des cartes :

- Augmentation et/ou de la production d'une ou plusieurs ressources.
- Modificateurs de position sur une ou plusieurs des trois pistes centrales
- Importations/exportations facilitées
- Recherche facilitée
- Surement plein d'autres choses mais je me rappelle plus ...

4.1.2 Investissement dans la recherche

L'action investissement dans la recherche peut s'effectuer une seule fois par génération, et permet de piocher de nouvelles cartes. Trois degrés de recherche possible :

1. Payer 2 UM afin de compléter sa main à 5.
2. Payer 4 UM afin de compléter sa main à 7.
3. Payer 6 UM afin de compléter sa main à 10.

4.1.3 Passer son tour

Lorsqu'un joueur passe son tour, il ne peut plus faire d'action durant la génération. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à que tout le monde ait passé. On passe alors à la phase revenus.

4.2 Phase revenus

Chaque joueur gagne des revenus correspondants à sa production d'UM, d'hydrocarbures (production spéciale cf. paragraphe hydrocarbures), de déchets, et de pollution. S'il manque de la nourriture il faut l'importer : 2UM par unité manquante. Chaque déchet doit être soit traité, soit transformé en pollution. Puis si un joueur dépasse 10 pions pollution, il en défausse 10, et perd 1 point sur la piste environnementale. Puis, chaque joueur ajoute autant de pions reprise de l'environnement que son niveau environnemental divisé par 3 (arrondi à l'entier inférieur). Puis, si un joueur atteint 10 pions environnementaux, il les défausse et augmente de 1 son niveau sur la piste associée (maximum 10). Tout cela est expliqué plus en détails dans les sections couvrant les ressources correspondantes.

Enfin, on passe à la phase événements.

4.3 Phase événements

On pioche 2 cartes événements dans la pile événements associée à l'ère en cours, dont on résout les effets. Les cartes événements ont des effets immédiats sur les joueurs selon leur positions respectives sur les 3 pistes centrales. Il y a deux types d'événements :

- Les événements globaux qui affectent tous les joueurs selon la situation moyenne sur l'une des trois pistes
- Les événements individuels qui affectent chaque joueur selon son niveau sur l'une des trois pistes

Les effets peuvent être aussi bien positifs que négatifs (mais sont en général négatifs).

Vers la fin du paquet événement de chaque ère, va survenir un événement dit "final" qui va déclencher la fin de l'ère en cours. Dans l'ère I, il arrive entre le 3ème et le 5ème tour, à l'ère II, il arrive entre le 5ème et le 8ème tour. Les événements finaux sont en général plus impactants que les événements plus classiques, mais sont globaux. Lorsque cela arrive, on crée le paquet de cartes de l'ère suivante et on commence une nouvelle génération.

5 Calcul des scores

Chaque joueur classe les trois échelles de développement dans l'ordre décroissant de sa position sur ces dernières, et calcule son score de la manière suivante :

6 Règles additionnelles

Petite liste des règles non mentionnées précédemment :

- Possibilité de fermer des bâtiments durant la partie. -1 en Social pour chaque groupe de 3 bâtiments fermés.
- 3 zones d'hydrocarbures : 10 pions/joueur dans la première zone (x3), 15 pions/joueur dans la deuxième zone (x2), et le reste des pions dans la dernière zone (x1).
- 1. Chaque niveau atteint sur l'échelle de développement la plus haute rapporte 1 point
- 2. Chaque niveau atteint sur l'échelle intermédiaire rapporte 2 points
- 3. Chaque niveau atteint sur l'échelle la plus basse rapporte 3 points

7 Passage au jeu vidéo

Le passage au jeu vidéo devrait permettre des améliorations de plusieurs points :

1. Automatisation des jauges et de la phase revenus, ce qui permet d'enlever les lourdeurs liées à leurs gestions, et même d'éventuellement ajouter des nouvelles ressources sans trop de soucis
2. Dans le jeu de plateau, on a discrétisé indirectement la piste environnementale en 10 sous échelons pour chaque niveau, i.e. en 100 niveaux. Fortin a fait remarquer que ce serait une bonne idée de faire de même pour les deux autres jauges. Le jeu vidéo pourrait donc mettre directement et très facilement mettre chaque piste sur 100 (ou même plus !). En effet, un des problèmes de la version plateale était que les cartes modifiant directement les pistes étaient peu nombreuses car très puissantes et brutales. Une meilleure discrétisation devrait donc réduire le problème.
3. Quitte à discrétiser les pistes, autant discrétiser aussi les coûts des cartes et les jauges de production pour avoir une meilleure palette de nuances d'effets possibles.
4. Remplacer les cartes par un arbre de technologies : chaque joueur a accès à un certain nombre de bâtiments en début de partie. Il peut améliorer leurs capacités ainsi qu'en débloquent d'autres grâce à la recherche qui serait elle aussi modifiée.
5. Action recherche proposée à chaque joueur à la fin de chaque génération juste après les revenus. Il choisit un montant à investir, afin de choisir n nouvelles technologies parmi m , avec n et m à déterminer selon le montant payé.
6. De plus, on pourrait ajouter un marché commun sur lequel sont proposés des bâtiments/-projets/technologies avantageux, qui seraient vendues aux enchères. Timer pendant lequel tout le monde peut surenchérir. Cela permettrait d'ajouter un peu d'interaction entre les joueurs (dont le jeu de plateau manque un peu).
7. Chaque génération est jouée par chaque joueur en simultané afin de gagner du temps (timer éventuel si tout le monde a fini sauf ~~Charles~~ quelques personnes afin de fluidifier la partie).
8. Si on fait jouer vraiment beaucoup de monde en simultané, on peut organiser des régions de 4-5 joueurs. On ajouterait alors des événements qui affectent les régions, ou à l'intérieur de chaque région.
9. Sûrement d'autres choses que j'ai oubliées.