

Polytech : Le jeu de société

Objectif :

"Polytech : Le jeu" simule la vie d'un étudiant en école d'ingénieur. L'objectif est d'accumuler le plus grand nombre de Polypoints avant la fin de l'année en répartissant stratégiquement les heures hebdomadaires pour assister à des événements, rejoindre des associations, obtenir un stage et passer des examens. La partie sera décomposée en 2 semestres, chacun de 4 semaines, chacune avec 5 événements. Conçu pour 2 à 7 joueurs.

Composants :

- 20 cartes "Semestre 1" (orange)
- 20 cartes "Semestre 2" (rouge)
- 24 cartes Rattrapage (jaune)
- 7 Cartes "Filière" (bleu)
- 6 cartes "Offre de stage" (noir)
- 20 cartes "Association" + une carte déléguée (vert)
- 7 sachets de pièces avec dans chacun un dé, 14 cubes orange (les heures) et 6 jetons ronds.
- un sachet avec 100 cubes vert (points de réactivité).
- 7 planches de jeu (une par personne).
- Une planche pour le décompte des Polypoints gagnés.
- 2 planches identiques avec les différentes associations existantes.

Mise en place :

- Mettez les planches des associations et celle des Polypoints et les cubes vert (points de compétences) au centre de la table de jeu.
- Mélanger les 20 cartes "Semestre 1", les 20 cartes "Semestre 2" et les 6 cartes "Offre de stage" et disposez les faces cachées au centre de la table de jeu.
- Mettez la carte "Déléguée" (vert) au centre de la table de jeu.
- Chaque joueur pose devant lui une planche de jeu.
- Chaque joueur tire au sort sa filière à partir des cartes "Filière" (bleu)
- Chaque joueur récupère un sachet de pièces correspondant à la couleur de sa filière.
- Chaque joueur pose 2 de ses jetons ronds au début de la barre "points de réactivité" présente sur sa planche de jeu et l'un de ses jetons ronds au début du décompte des Polypoints sur la planche Polypoints.

Comment jouer :

1. Pour commencer un semestre, mélangez les cartes d'événements du semestre (semestre 1 en orange et semestre 2 en rouge).
2. Pour chaque semaine :
 - Tirez et placez cinq cartes d'événement face visible au centre de la table de jeu dans l'ordre de priorité décroissant, identifiable avec les petits chronos rouges en haut des cartes.
 - Mettez la carte commençant par "Réinitialiser vos points de réactivité" (jaune) entre les événements prioritaires (horloge rouge en haut) et non prioritaires.
 - Révélez une carte d'offre de stage par semaine à partir de la deuxième semaine ; si elle n'est pas disponible, retournez-la face cachée.
 - Les joueurs ont 14 heures par semaine à répartir stratégiquement entre les 5 événements de la semaine, les effets des associations et la recherche de stage.
 - Les joueurs interagissent avec les événements de la semaine en prenant en compte l'ordre de priorité, c'est-à-dire d'abord celle à 4, puis 3, puis 2, puis 1 et enfin celle sans priorité.
 - les joueurs posent leur deuxième jeton de la barre de réactivité deux crans en dessous du premier.
 - Événements avec places limitées : les joueurs sont prioritaires pour faire les événements à places limitées en fonction de leur nombre de points de réactivité. Dans l'ordre décroissant des jetons les plus hauts de chaque joueur sur la barre de réactivité, les joueurs, s'ils le souhaitent, prennent ce jeton et le dépose sur l'évènement à place limité qu'ils souhaite faire (donc 2 événements à place limité maximum par joueur et par semaine). Si égalité des priorités entre plusieurs joueurs, départager avec les dés. Places limitées = 1 si 2, 3 ou 4 joueurs. Places limitées = 2 si 5, 6 ou 7 joueurs.
 - Les points de réactivité sont réinitialisés une fois tous les événements prioritaires terminés.
 - Les points de compétence peuvent être dépensé la même semaine où ils ont été gagnés.
 - Les effets des associations peuvent être utilisés qu'une fois tous les événements prioritaires terminés.
 - Si un joueur a plus d'heures obligatoires que disponibles, il doit définitivement renoncer, dans l'ordre suivant, à son rôle de délégué, à son/ses rôles de respo, à ses assos à heures obligatoires, jusqu'à avoir suffisamment d'heures disponibles. Si cela ne suffit pas, il est éliminé.
 - Les points de de réactivité ne servent que pour la semaine suivante à celle où ils ont été obtenus.
 - Repos : à la fin de la semaine, les heures non utilisées peuvent être transformées en points de réactivité pour la semaine suivante : 3 heures = 1 point de réactivité.
 - La dernière semaine de l'année, les offres de stages restantes après la fin des évènements prioritaires sont priorisées entre les joueurs avec les dés.

Gagner la partie :

Le gagnant est le joueur qui possède le plus de polypoints à la fin du deuxième semestre. Si un joueur n'a pas obtenu de stage avant la fin de l'année, il sera éliminé.

Crédits :

Jeu conçu par Mathieu Geus. Un grand merci à tous les bêta-testeurs pour leur aide dans l'amélioration et l'équilibrage du jeu.

Les 7 Filières de Polytech :

- MAT (Matériaux)
- INFO (Informatique)
- IESE (Informatique et Electronique des Systèmes Embarqués)
- GÉRi (Gestion des Risques)
- TIS (Technologies de l'Information pour la Santé)
- GGC (Géotechnique et Génie Civil)
- E2i (Électronique et Informatique Industrielle)

Les 20 Associations de Polytech :

- BDE (Bureau Des Elèves)
- Pompoms
- Polythéâtre
- Polyband
- JPP (Journée Polytech Pro)
- Polyraid
- BDJ (Bazar des Jeux)
- Polymontagnards
- BDS (Bureau Des Sports)
- Polybeatz
- BDH (Cellule Humani'Terre)
- Polybot
- CinéClub
- IASTE (International Association for the Exchange of Students for Technical Experience)
- Linko
- La Palette
- Bibliotech
- Pop'Otaku
- Objectif Polytech
- Polyblog

Légende :

	= 1 heure
	= X heures
	= 1 Polypoint
	= X Polypoints
	= 1 point de réactivité
	= X points de réactivité
	= Tous vos points de réactivité
	= 1 point de compétence
	= X points de compétence
	= [Résultat du dé] points de compétence
	= Chaque joueur lance son dé
	= Résultat du dé
	= Priorité de l'évènement
	= Evènement Polytech (pour l'association Objectif Polytech)
	= Evènement de la première semaine du semestre en cours
	= Nombre de joueurs

Places limitées = Les joueurs sont prioritaires pour faire l'évènement en fonction de leur nombre de points de réactivité. Dans l'ordre décroissant des jetons les plus hauts de chaque joueur sur la barre de réactivité, les joueurs, s'ils le souhaitent, prennent ce jeton et le déposent sur l'évènement à place limité qu'ils souhaitent faire. Si égalité des priorités entre plusieurs joueurs, départager avec les dés. Places limitées = 1 si 2, 3 ou 4 joueurs. Places limitées = 2 si 5, 6 ou 7 joueurs.