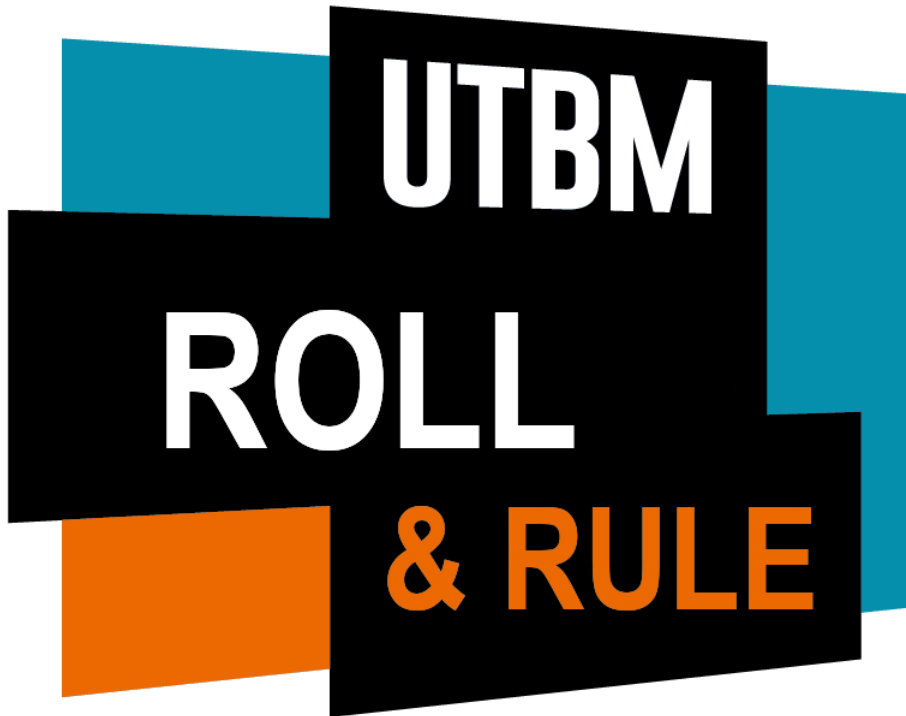


Correard Alexis - Escande Titouan - Gomez Esteban - Ménicot
Simon



Idée du jeu

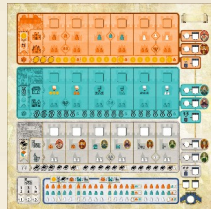
Dans UTBM : Roll and Rule, chaque joueur représente un membre du Conseil d'établissement visant à développer son école, organisée autour de trois entités : le personnel, les étudiants, et les enseignants-chercheurs.

Mettez à profit les 8 années que dure une partie pour former des étudiants, développer des contrats de subvention, monter des associations, ou favoriser la recherche des enseignants-chercheurs
Etablissez également des pôles administratifs, des résidences étudiantes et des laboratoires de recherches

A la fin de la partie, soyez le joueur qui a engrangé le plus de points de victoire pour l'emporter !

Matériel

Un carnet de feuilles de notes



Une roue



9 tuiles Secteur



3 dés transparents
et 1 dé noir



Ce livret de règles

Mise en place

Rappel de
la couleur
de la face
opposée

1 Zone « semestre
de printemps »
(foncée)

2

1

Placez la **roue** au centre de la table

2

Disposez les **9 tuiles Secteur** dans les encoches de la grande rondelle. L'emplacement et la face visible de chaque tuile sont aléatoires

3

Tournez la **petite rondelle** de manière à laisser apparaître le numéro « 1 » dans la zone neutre de la roue

4

Le dernier joueur à avoir gagné une partie de de UTBM : Role & Rule est nommé **chef d'établissement**, il prend les 4 dés et en sera responsable durant toute la partie.

5

Chaque joueur prend un crayon (non inclus) et une **feuille de notes**, qu'il numérote comme expliqué en page 3.

Zone « semestre
d'automne »
(claire)

Tour de jeu

Zone neutre



Soyez attentifs aux notes importantes dans les cadres rouges.

Mise en place – La feuille de notes

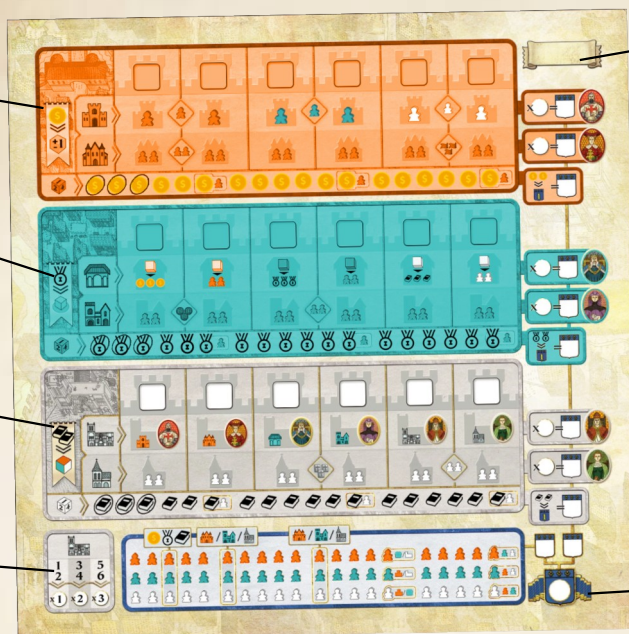
3 secteurs

1
personnel

2
étudiant

3
enseignant-chercheur

Rappel
thèse



Nom du
joueur

Colonne
décompte
final

Score
final

3 actions de prestige

- Contrat de subvention
- Constitution d'une association
- Publication d'une thèse

3 éléments de fonction

- Pôle administratif
- Résidence étudiante
- Laboratoire de recherche

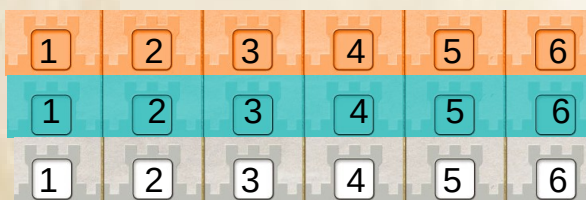
3 types de ressources

- Fond
- Motivation
- Connaissance

Les 3 pistes Membre. Chaque membre gagné rapporte 1 point de victoire (ou 1 PV) en fin de partie

Chaque secteur est divisé en **6 colonnes**, chacune associée à un dé que les joueurs doivent numéroté avant le début de chaque partie.

Pour votre première partie, **numérotez les dés** de chaque secteur de 1 à 6, de la gauche vers la droite :



Lors de vos **parties suivantes**, le chef d'établissement doit :

- ♦ Lancer un dé pour définir la valeur la plus à gauche,
- ♦ Choisir si la numérotation est croissante ou décroissante.

Exemple : 4, 5, 6, 1, 2, 3 (croissant) ou 4, 3, 2, 1, 6, 5 (décroissant).

Vous pouvez également choisir de jouer en **mode expert** dans lequel le chef d'établissement numérote les colonnes dans l'ordre de son choix.

- Les valeurs de 1 à 6 doivent être utilisées une seule fois par secteur.
- Tous les joueurs doivent utiliser la même numérotation.
- Les valeurs d'une même colonne doivent être identiques.

Déroulement de la partie

Une partie dure **8 années**, chacune divisée elle-même en 2 semestres : le semestre d'automne et le semestre de printemps.

Au début de chaque semestre, le chef d'établissement lance 4 dés et les positionne sur les secteurs en jeu. Ensuite, après la résolution de l'évènement déterminé par le dé noir (dé de coupure de budget), les joueurs choisissent simultanément un dé transparent (dé de compétence) pour réaliser une action. A la fin de chaque année, la roue tourne afin de laisser apparaître le numéro de l'année suivante.

1 Lancer les dés

Le chef d'établissement **lance les 4 dés** et les positionne du plus petit au plus grand sur les places en jeu. Au semestre d'automne, les secteurs en jeu sont ceux situés du côté clair de la roue, tandis qu'au printemps ce sont ceux situés de son côté foncé. Le dé de plus faible valeur est posé sur le secteur situé en face du symbole « 0 Motivation ». Les autres dés sont placés dans le sens horaire sur les secteurs suivants, toujours en fonction de leur valeur.

Le dé noir est toujours placé avant un dé transparent de même valeur ; il est considéré comme de plus faible valeur

Si plusieurs dés transparents ont la même valeur, ils sont disposés sur des places voisines.



Exemple : en début de matinée, le chef d'établissement lance les 4 dés. Il positionne le dé de plus faible valeur sur la place située en face du symbole « 0 denier ». Le dé noir est posé sur la place suivante, étant donné qu'il a la même valeur qu'un des deux autres dés transparents. Le dé de valeur 4 est posé sur la dernière place en jeu.

Chaque dé transparent prend alors la couleur du secteur sur lequel il est positionné. Par exemple, un dé transparent posé sur un secteur orange est simplement appelé dé orange

2 Résoudre l'évènement

Au début de chaque semestre, le dé noir détruit la place sur lequel il est posé.

A partir du troisième tour de jeu, en plus de détruire un secteur, le dé noir détruit un dé de la feuille de notes de chaque joueur. Cette destruction est rappelée près du numéro de tour en cours de la grande roue. Sont annoncées :

- **la valeur du dé noir** qui détermine la valeur du dé détruit ;
- **la couleur du secteur détruit** qui détermine la couleur du dé détruit

Chaque joueur doit **barrer le dé** ainsi défini sur sa feuille de notes. Si celui-ci a déjà été barré, il n'y a pas d'autre effet.

Exception : les joueurs ayant obtenu le Contrat de subvention de la colonne attaquée ne subissent pas la destruction du dé (voir page 7).

Vous ne pourrez plus construire les éléments de prestige et de fonction de cette colonne et de cette couleur. Pour vous en rappeler, en plus de barrer le dé, barrez ces éléments, s'ils ne sont pas déjà construits.

Les éléments déjà construits ne sont jamais détruits.

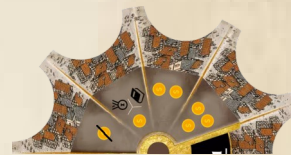


Exemple : le dé noir de valeur 3 attaque la place bleue. Vu que c'est le début du tour 4, tous les joueurs doivent barrer le dé blanc de valeur 3 de leur feuille de notes. Valentin n'ayant pas créé la Thèse de la colonne 3, il barre ce bâtiment ; par contre, il ne doit pas barrer le Laboratoire de recherche déjà construit dans cette colonne.





Automne 1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4



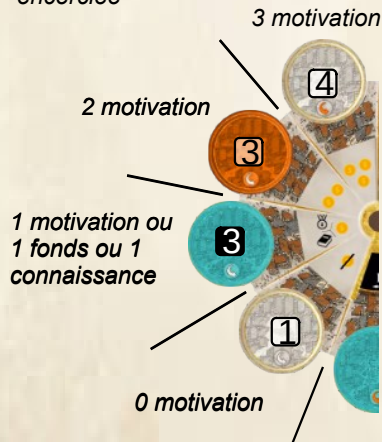
Printemps 1 ▶ 2 ▶ 3 ▶ 4 ▶ 5

3 Réaliser une action

Tous les joueurs doivent **choisir simultanément un dé** posé sur l'un des 3 secteurs en jeu afin de réaliser une action. Les dés restent sur leur secteur respectif, plusieurs joueurs peuvent donc choisir le même dé.

Pour réaliser une des 3 actions possibles (voir pages 6 à 9), vous devez payer le coût indiqué sur la section correspondant au dé choisi.

Note : pour dépenser une ressource, barrez une ressource encadrée

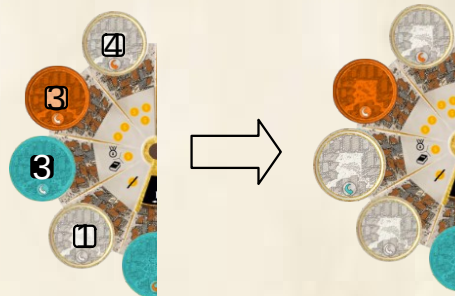


*Exemple : le dé blanc de valeur 1 coûte 0 denier.
Le dé orange de valeur 3 coûte 1 denier.
le dé blanc de valeur 6 coûte 2 deniers.
Le dé noir ne peut jamais être choisi*

Vous commencez la partie avec 3 ressources de chaque type (symboles entourés sur votre feuille de notes).
• Dans le seul et unique cas où vous ne possédez pas les ressources nécessaires pour acheter un dé et qu'aucun dé n'est gratuit, gagnez 1 ressource de chaque type au lieu de réaliser une action.

4 Fin d'un semestre

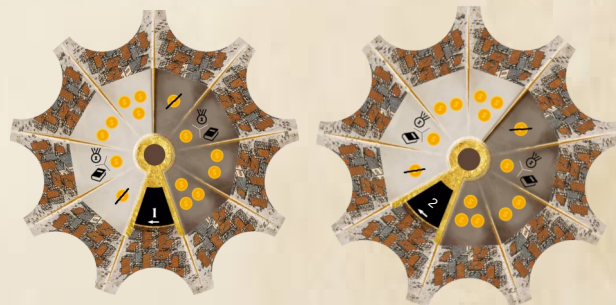
À la fin de chaque semestre, le secteur détruite par le dé noir est retourné sur sa face opposée avant d'être repositionné dans l'encoche de la roue. Le secteur est ainsi reconstruit, la plupart du temps avec une autre affectation. Le semestre suivant peut alors commencer.



5 Fin d'une année

À la fin de chaque année, en plus de réaliser les opérations du point 4, la roue des jours est tournée en sens horaire, pour faire apparaître le numéro du tour suivant.

La partie se termine à la fin du semestre de printemps de la huitième année (voir Fin de la partie).



Les actions en détail

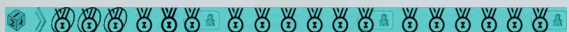
1. Gagner des ressources

Lorsque vous choisissez un dé pour gagner des ressources, encerclez autant de ressources que la valeur du dé choisi, de la gauche vers la droite, sur la piste concernée.



Gagner des **fonds** nécessite un dé orange. Vous pouvez dépenser des fonds pour **modifier la valeur** du dé que vous avez choisi pour réaliser une action. Chaque fonds dépensé vous permet de modifier la valeur de ce dé de ± 1 .




Note : passer de 1 à 6 (ou inversement) nécessite 5 fonds. Vous ne pouvez pas augmenter la valeur d'un dé au-delà de 6.



Gagner de la **motivation** nécessite un dé bleu. Vous devez utiliser la motivation pour **acheter certains dés** afin de réaliser une action.






Gagner de la **connaissance** nécessite un dé blanc. Vous pouvez dépenser **deux connaissances** pour **modifier la couleur** du dé que vous avez choisi pour réaliser une action.

Lorsque vous gagnez une ressource associée à un habitant   , **gagnez cet habitant en l'encerclant sur sa piste**

Les pistes Habitant



Chaque type d'habitant possède sa propre piste : **les personnels** , **les étudiants**  et **les enseignants-chercheurs** .

Les habitants gagnés sont encerclés de la gauche vers la droite de la piste. Chaque habitant gagné rapporte 1 point de victoire en fin de partie.

Note : lorsque tous les habitants d'une piste ont été encerclés, vous pouvez encercler des habitants d'une autre piste en remplacement



Exemple : vous dépensez 1 motivation pour utiliser le dé orange de valeur 3. Vous dépensez ensuite 2 connaissances pour modifier la couleur du dé et le faire passer de orange à bleu. Pour terminer, vous dépensez 1 fonds pour modifier la valeur du dé et le faire passer de la valeur 3 à la valeur 4. Vous utilisez alors votre dé bleu de valeur 4 pour gagner 6 deniers.

2. Construire un élément de prestige

Lorsque vous choisissez un dé pour construire un élément de prestige, dessinez la silhouette de l'élément de prestige correspondant à la valeur et à la couleur du dé choisi. Ce dessin n'a pas besoin d'être précis tant qu'il est clair pour vous (nous ne jugerons pas votre façon de dessiner).



Créer un **Contrat de subvention** nécessite un dé orange.



Le Contrat de subvention d'une colonne vous permet d'**ignorer les dés noirs imposant une coupure de budget à cette colonne**, lors de la phase **2 Résoudre l'événement**. Pour vous aider à vous souvenir de cette protection, dessinez la silhouette des tours autour de chacun des dés de cette colonne.

Le Contrat de subvention vous permet également de gagner immédiatement l'habitant représenté dans sa silhouette et, le cas échéant, un bonus de liaison

Les bonus de liaison



Plusieurs éléments de prestige et de fonction sont reliés par un bonus de liaison représenté dans un losange. Gagnez ces bonus, sous forme d'habitants ou de ressources, dès que vous avez dessiné les 2 éléments situés de part et d'autre du bonus



Créer une **Association étudiante** nécessite un dé jaune.

L'Association étudiante d'une colonne vous donne **immédiatement un gain lié à cette colonne**. De la gauche vers la droite, les gains sont les suivants :



Gagnez 3 fonds par dé rouge disponible.

Gagnez 2 habitants rouges par dé rouge disponible.

Gagnez 3 motivations par dé jaune disponible.

Gagnez 2 habitants jaunes par dé jaune disponible.

Gagnez 3 connaissances par dé blanc disponible.

Gagnez 2 habitants blancs par dé blanc disponible.

Note : si vous dépensez 2 connaissances pour modifier la couleur du dé que vous avez choisi pour créer une association étudiante, ne tenez pas compte de ce changement de couleur pour déterminer le gain lié à cette construction.

Les actions en détail (suite)



Construire une **Thèse** nécessite un dé blanc.

La Thèse d'une colonne **débloque un décompte personnel de fin de partie**. Le type de élément décompté est indiqué dans la Thèse que vous venez de dessiner et le personnage associé à cette construction est représenté à droite de ce élément. Pour débloquer ce décompte, inscrivez immédiatement un chiffre dans le cercle de la colonne de décompte final situé à la gauche de ce même personnage. Inscrivez :

- le chiffre 1 pour vos deux premières Thèses.
- le chiffre 2 pour les deux Thèses suivantes.
- le chiffre 3 pour vos deux dernières Thèses.

Ce chiffre représente le nombre de PV gagnés pour chaque élément de ce type que vous aurez dessiné en fin de partie.

3. Construire un élément de fonction

Lorsque vous choisissez un dé pour construire un élément de fonction, dessinez la silhouette du élément de fonction correspondant à la valeur et à la couleur du dé choisi. Ensuite, gagnez 2 habitants de la couleur du élément et, le cas échéant, un bonus de liaison (voir page 7).



Construire un **Pôle administratif** nécessite un dé rouge.



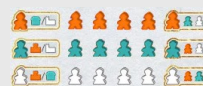
Construire une **Résidence étudiante** nécessite un dé jaune.



Construire un **Laboratoire de recherche** nécessite un dé blanc.

Si un joueur a barré un élément de prestige ou de fonction suite à un événement, il ne peut plus le construire ni, le cas échéant, gagner un bonus de liaison qui en dépend.

Pistes Habitant : bonus de piste



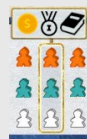
Les quinzième et vingtième habitants de chacune des 3 pistes Habitant sont associés à un bonus.

Si vous encerclez le quinzième habitant de l'une des pistes, construisez immédiatement l'un des deux éléments de prestige représentés (Pôle administratif, Résidence étudiante ou Laboratoire de recherche). Dessinez le élément correspondant à votre choix en appliquant les règles habituelles de cette action.

Si vous encerclez le vingtième habitant de l'une des pistes, gagnez immédiatement les 2 habitants représentés.

Pistes Habitant : bonus de colonne

Vous gagnez un bonus de colonne lorsque vous avez encerclé les 3 habitants des troisième, sixième et onzième colonnes.



Gagnez immédiatement 1 ressource de chaque type.



Gagnez immédiatement la construction du élément de fonction de votre choix. Dessinez ce élément dans la colonne de votre choix en appliquant les règles habituelles de cette action.

Fin de la partie

La partie se termine à la fin de la 8e année.

Procédez alors au décompte de vos points de victoire :

- gagnez des points pour chaque **Laboratoire de recherche** dessinée. Le chiffre inscrit dans le cercle de la colonne de décompte final définit le nombre de PV que vous gagnez (1, 2 ou 3 PV) pour chaque élément de cette ligne que vous avez dessinée. Reportez le total de PV gagnés dans le blason situé à droite.

Exemple : vous gagnez 1 PV pour chaque Association étudiante dessinée sur votre feuille de notes, soit 4 PV. Vous gagnez 2 PV pour chaque Résidence étudiante dessinée sur votre feuille de notes. Vous gagnez 1 PV pour chaque Thèse dessinée sur votre feuille de notes, soit 4 PV. Vous gagnez enfin 2 PV pour chaque Laboratoire de recherche dessiné sur votre feuille de notes, soit 4 PV.

- chaque **paire de ressources identiques, encadrées et non barrées** vous rapporte **1 PV** ;

Exemple : vous gagnez 1 PV grâce à vos 2 fonds, 1 PV grâce à vos 2 motivations et 2 PV grâce à 4 de vos 5 connaissances.

- chaque **habitant** encadré des 3 pistes Habitant vous rapporte **1 PV**.

Exemple : vous gagnez 30 PV grâce à vos habitants des 3 pistes Habitant. Votre score final est donc de 54 PV.

Le joueur qui totalise le plus de points de victoire l'emporte.

En cas d'égalité, les joueurs à égalité se partagent la victoire !

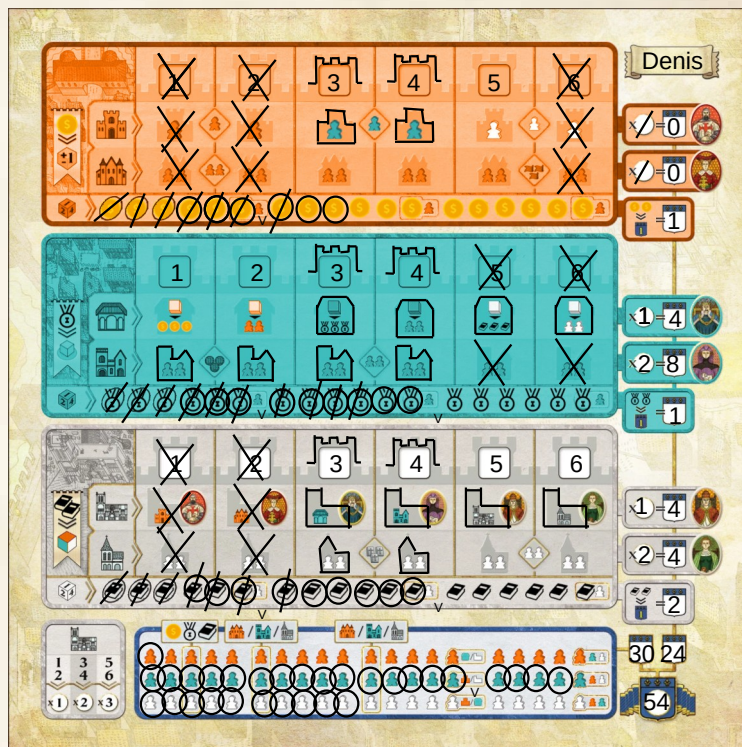


TABLEAU D'HONNEUR

À chaque fin de partie, vérifiez si vous avez rempli une ou plusieurs des conditions ci-dessous. Si tel est le cas, inscrivez vos initiales dans la case correspondante à chacune de vos réussites. Vous pouvez tenter de remplir toutes ces conditions seul ou avec le soutien de tous ceux qui partagent vos parties !

FAIRE 3 PARTIES DE UTBM ROLL&RULE :



EN SOLO



EN MULTIJOUEUR

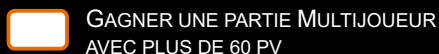
ATTEINDRE AU MOINS :



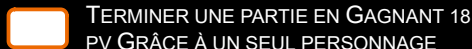
55 PV



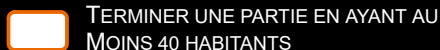
65 PV



GAGNER UNE PARTIE MULTIJOUEUR
AVEC PLUS DE 60 PV



TERMINER UNE PARTIE EN GAGNANT 18
PV GRÂCE À UN SEUL PERSONNAGE



TERMINER UNE PARTIE EN AYANT AU
MOINS 40 HABITANTS

TERMINER UNE PARTIE EN AYANT DESSINÉ TOUS
LES ÉLÉMENTS DE PRESTIGE D'UNE LIGNE



TERMINER UNE PARTIE EN AYANT DESSINÉ TOUS
LES ÉLÉMENTS DE FONCTION D'UNE LIGNE



TERMINER UNE PARTIE EN AYANT ENCERCLÉ
TOUTES LES RESSOURCES D'UNE PISTE



TERMINER UNE PARTIE EN AYANT ENCERCLÉ
TOUS LES HABITANTS D'UNE PISTE



Auteurs : Sébastien Dujardin, Xavier Georges et Alain Orban (Troyes Dice) ; Correard Alexis, Escande Titouan, Gomez Esteban et Ménicot Simon (UTBM Roll&Rule)

Illustrations et graphismes : alexandre-roche.com et Good Heidi ; Gomez Esteban
Développement et rédaction des règles : Pearl Games ; Correard Alexis, Ménicot Simon



utbm
université de technologie
Belfort-Montbéliard