

## VIRTUOS : Les Règles du Jeu

### Objectif du Jeu

Bienvenue dans **Virtuos** ! Dans ce jeu, vous êtes à la tête d'une entreprise et vous allez piloter le développement d'un produit sur l'ensemble de son cycle de vie. Votre but n'est pas seulement de prospérer économiquement, mais de le faire de manière responsable. Le gagnant sera le joueur qui, après 18 tours de jeu, aura atteint le meilleur **Score de Durabilité**, un équilibre parfait entre performance économique, impact environnemental et responsabilité sociale.

### Matériel du Jeu

- 1 Plateau de Jeu Central (divisé en 6 sections de Cycle de Vie)
- 6 Plateaux Individuels "Entreprise" avec 4 Indicateurs
- 3 Cartes "Entreprise de Départ" (Startup, Coopérative, Multinationale - 2 exemplaires de chaque)
- 6 Piles de Cartes "Projet" (1 pile pour chacune des 6 phases du cycle de vie)
- 1 Pile de Cartes "Événement"
- 1 Pile de Cartes "Dilemme"
- 1 Marqueur de Tour (de 1 à 18)
- 1 Règle du Jeu

### Glossaire des Indicateurs

Chaque joueur gère 4 indicateurs sur son plateau individuel :

1. **Score Environnemental (Points E)** : Représente l'impact positif de votre entreprise sur l'environnement (utilisation de matériaux recyclés, faible consommation d'énergie, etc.). **Plus ce score est élevé, mieux c'est.**
2. **Score Social (Points S)** : Mesure votre engagement envers vos employés, vos fournisseurs et la société (conditions de travail, éthique, etc.). **Plus ce score est élevé, mieux c'est.**
3. **Économie (Points €)** : C'est votre trésorerie, votre "banque". Vous l'utilisez pour acheter des cartes Projet. Ce score peut monter et descendre.
4. **Revenu (Points R)** : Représente vos gains récurrents. À chaque tour, vous ajoutez votre total de Points R à vos Points €.

---

### 1. Mise en Place

1. **Plateau Central** : Placez le plateau de jeu au centre de la table. Placez le marqueur de Tour sur la case "1".
2. **Cartes Projet** : Triez les cartes Projet par phase de cycle de vie. Placez chaque pile sur les sections correspondantes.

3. **Cartes Événement & Dilemme** : Mélangez la pile de cartes Événement et Dilemme, et placez-la face cachée près du plateau.
4. **Plateau Joueur** : Chaque joueur (ou groupe) reçoit un plateau "Entreprise" individuel et les 4 marqueurs de couleur correspondante.
5. **Choix de l'Entreprise** : Chaque joueur choisit le type d'entreprise qu'il souhaite gérer. Ces cartes ont des données d'entrée différentes :
  - **Startup** : Économie : 4M€ / Revenu : +4MR / Score E : 6 / Score S : 2
  - **Multinationale** : Économie : 6M€ / Revenu : +6MR / Score E : 2 / Score S : 4
  - **Coopérative** : Économie : 2M€ / Revenu : +2MR / Score E : 4 / Score S : 6
6. **Ajustement des Indicateurs** : Chaque joueur place ses marqueurs sur son plateau pour correspondre aux valeurs de départ de sa carte Entreprise.

La partie peut commencer !

---

## 2. Déroulement du Jeu

Le jeu se déroule en **18 tours**. Ces tours sont groupés en **6 phases de Cycle de Vie**, chacune durant **3 tours**.

### Structure d'une Phase de Cycle de Vie (ex: Extraction / Approvisionnement - Tours 1, 2, 3)

1. **Début de Phase** : A chaque début de tour, révéléz 3 cartes Projet de la phase en cours et placez-les face visible sur le plateau.
2. **Déroulement du Tour** : Voir détail ci-dessous
3. **Fin de Phase (Interphase)** : A la fin d'un cycle de vie (tours 3, 6, 9, 12, 15 et 18), une carte de la pile « Evènement ou Dilemme » est retournée. Un joueur la lit, son effet s'applique à l'ensemble des joueurs.

### Déroulement d'un Tour de Jeu (4 étapes)

Chaque tour se déroule en 4 phases, jouées simultanément par tous les joueurs.

- **Phase 1 : Revenus**
  - Chaque joueur ajoute la valeur de son indicateur **Revenu (R)** à son indicateur **Économie (€)**.
- **Phase 2 : Acquisition**
  - Chaque joueur choisit une des 3 cartes Projet disponibles pour la phase en cours. Ils peuvent tous choisir la même s'ils le souhaitent.
  - Une fois que tout le monde a choisi, les joueurs révèlent leur choix et **payent le coût** de la carte en déduisant le montant de leurs Points €.
  - *Si un joueur ne peut pas acheter de carte, il ne fait rien durant cette phase.*
- **Phase 3 : Résolution**

- En commençant par le joueur qui a le plus haut Score Social (S) et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur qui a acheté une carte la lit à voix haute et applique **immédiatement** ses effets.
- Ajustez vos indicateurs de Revenu (R), Score Environnemental (E) et Score Social (S) comme indiqué sur la carte.

- **Phase 4 : Tour Suivant**

- Avancez le marqueur de Tour d'une case.

### **L'Interphase : Événement ou Dilemme**

À la fin de chaque phase de cycle de vie, un joueur prend une carte de la pile **Événement & Dilemme**, la lit à voix haute, et ses effets s'appliquent à **tous** les joueurs.

---

### **3. Fin de la Partie et Vainqueur**

La partie s'arrête immédiatement après l'Interphase du 18ème tour. Les joueurs procèdent alors au calcul final de leur **Score de Durabilité**.

#### **Calcul du Score de Durabilité**

Chaque joueur calcule son score final avec la formule suivante :

**Score de Durabilité = Score Environnemental (E) + Score Social (S) + (Total des Points € / 2)**

*(La division des points d'Économie sert à équilibrer les trois piliers pour que la seule accumulation d'argent ne garantisse pas la victoire. Ce diviseur peut être ajusté après quelques parties test.)*

**Le joueur ayant le Score de Durabilité le plus élevé est déclaré vainqueur !**

En cas d'égalité, le joueur ayant le Score Social (S) le plus élevé l'emporte.

Normes ISO 14000 = ensemble de normes qui encadrent le management environnemental

- ISO 14040 : Management environnemental — Analyse du cycle de vie — Principes et cadre
- ISO 14044 : Management environnemental — Analyse du cycle de vie — Exigences et lignes directrices