

Pitcher les règles du jeu

Ceci est une proposition de pitch !

Dans cette partie, nous vous proposons un texte pour **expliquer simplement les règles du jeu aux joueur·euses**. Nous l'avons testé sur différents publics.

Libre à vous de l'adapter en fonction de votre public. Par exemple, il faudra peut-être décrire différemment les règles avec des personnes qui n'ont pas l'habitude de jouer à des jeux de société.

Présentation du jeu

Dans ce jeu, vous habitez la ville TechCity et vous incarnez un fabricant de smartphones et votre objectif est de fabriquer un smartphone tout en minimisant votre impact environnemental. Vous aurez des choix à faire tout au long du jeu mais attention, ces choix auront des conséquences.

Vous avez chacun un plateau smartphone composé de : l'écran tactile (dalle et vitre), la batterie, la coque, la carte mère.

Chaque composant est constitué de ressources qui apparaissent sur la carte. Ces ressources sont désignées par des types de ressources qui sont les suivants dans le jeu :

- **Métaux communs** : beaucoup utilisés dans l'industrie, ils représentent la majeure partie des métaux d'un smartphone -> représenté par un métal gris
- **Métaux précieux** : rares mais surtout de grande valeur économique -> représenté par un lingot d'Or
- **Terres rares** : pas si rare mais difficile à extraire -> représenté par un tas de terre marron
- **Autres métaux** : un smartphone contient également de nombreux autres métaux qui ne sont ni communs, ni précieux ni des terres rares -> représenté par un minerai bleu
- **Autres matières** : 40 à 70% du poids du smartphone comme le plastique -> représenté par une fibre violette

Le but du jeu est de rassembler assez de ressources pour fabriquer le plus de composants de votre smartphone. Cependant, l'acquisition des ressources peut s'accompagner de malus qui auront des conséquences dans la suite du jeu. Les textes des cartes malus sont lues à voix haute (titre puis texte) quand elles sont tirées.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en plusieurs étapes, vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

À chaque **tour de jeu**, vous pouvez faire une seule de ces 3 actions suivantes :

- Vous approvisionner : choisir un fournisseur et prendre le nombre de cartes ressources (visibles ou en haut du tas) et malus correspondant :
 - **PolluPlus** qui fait du minage classique polluant non responsable > ce qui vous permet d'obtenir 3 cartes ressources. > mais par contre 2 cartes malus.
 - **PolluMoins** qui fait du minage avec des efforts > ce qui vous permet d'obtenir 2 cartes ressources. > mais par contre 1 carte malus.
 - **Recycl'** spécialisé dans le recyclage (comme son nom l'indique), > ce qui vous permet d'obtenir 1 carte ressource. > Pas de malus mais à savoir que dans cette pioche il n'y a ni terres rares, ni métaux rares. > vous ne pourrez pas perdre cette carte durant la partie.

Une fois que vous avez choisi votre fournisseur, vous pouvez prendre n'importe quelle carte visible parmi celles posées sur la table ou tirer une carte dans la pioche, de ce même fournisseur.

Les cartes ressources sont à garder en main et à cacher des autres joueur·euses. Si le joueur a pris des cartes visibles, elles seront remplacées à la fin de son tour.

- **Fabriquer un composant** : poser toutes les cartes ressources nécessaires et construire un seul des composants du smartphone. Les cartes ressources sont posées sur le composant fabriqué. Le nombre de ressources nécessaires est indiqué sur le plateau pour chaque composant.
- **Dépolluer** : se défausser de 1 à 2 cartes malus -> ces cartes défaussées ne sont pas remises dans la pioche, elles sont mises de côté.

En cas d'oubli, vous pouvez vous référer à l'aide de jeu :



Qui commence ?

Pour déterminer qui commence :

1. Si une personne **n'a pas de smartphone**, c'est elle qui commence
2. Sinon, c'est la personne avec **le smartphone le plus vieux** qui commence
3. Si vous ne connaissez pas l'âge de vos smartphones, favorisez la personne qui a **un smartphone reconditionné**, ou qui a **récupéré un vieux smartphone**.
4. Si aucun de ces critères ne vous a permis de vous départager, c'est la personne la **plus jeune** qui commence.

Après chaque tour de table, on tire une carte événement

- Elle est valable pour tous les joueur·euses.
- On lit le contenu de la carte et on effectue l'action qui est décrite, en commençant par le premier joueur puis dans le sens horaire, sauf contre-indication.
- Si des cartes ressources visibles sont piochées, elles sont remplacées à la fin de l'événement, une fois que tous les joueur·euses ont effectué leur action.
- Les cartes ressources ou malus défaussées sont placées dans un tas à part et non remis dans les pioches.

Conditions de fin de partie

La partie s'arrête quand :

- Un des joueur·euses a construit son smartphone en entier. On termine le tour de table.
- La carte événement "Fin de partie" est tirée. La partie s'arrête.
- Il n'y a plus de cartes Malus. On termine le tour de table. Si les joueur·euses choisissent l'action S'approvisionner, ils pourront le faire seulement chez Recycl' (la pioche Malus étant vide).

Décompte des points

Le gagnant est celui qui a le plus de points. On compte les points en :

- additionnant les points des composants construits de son téléphone. Chaque composant rapporte un certain nombre de points, inscrit sur le plateau de jeu.
- bonus de 2 points pour celui qui a construit le smartphone le plus vertueux (le plus de cartes recyclées parmi les cartes posées).
- Mais en ces temps incertains, les règles du jeu peuvent évoluer rapidement...

• Adaptation des règles pour une partie en 20'

On ne garde que les événements : 1 et 1 bis; 5; 6; 7; 13;