

MEGA OCTET

Les règles

CONTENU

1 plateau de jeu, 6 pions, 24 cartes TP, 51 cartes NOTIF, 24 cartes ACTION, 6 disques pour compter les points, 1 dé

BUT DU JEU

Être le joueur ayant accumulé le plus de MégaOctet à la fin du jeu.

PRÉPARATION

Désignez un joueur qui occupera le rôle de Directeur(trice). Tout en participant au jeu comme les autres, il sera aussi responsable de toutes les modifications sur la roue au centre du plateau. Chaque joueur doit se munir d'un pion et d'un disque qu'il devra régler sur la valeur 1000 Mo avant de commencer.

Un joueur sépare les cartes TP, NOTIF et ACTION en trois piles distinctes et mélange chaque pile. Il dispose les piles, face cachée, aux endroits prévus à cet effet sur le plateau de jeu.

Avant de commencer la partie, décidez du nombre de jour qu'elle

va durer, un jour étant un tour complet du plateau de jeu, en partant de la case RÉVEIL.

Poser les pions sur la case RÉVEIL et vous êtes parti pour commencer votre journée !



DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur lance un dé et celui qui fait le plus grand chiffre commence. Les tours s'enchaînent dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour

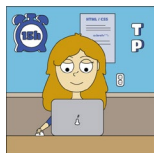
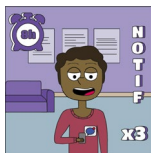
Lancez le dé et avancez votre pion du nombre de cases correspondant au chiffre obtenu. Suivez les instructions figurant sur la case sur laquelle vous vous arrêtez (pour en savoir plus, voir la rubrique Le Plateau).

LE PLATEAU

Chaque heure de la journée, il y a quelque chose à faire. Seule la case Détente vous permet de vous reposer en attendant que ce soit à nouveau votre tour de jouer.

Notif

Si vous arrivez sur une case NOTIF, piochez le nombre de cartes NOTIF qui y est indiqué et gardez-les jusqu'à ce que vous arriviez sur la case RÉVEIL (pour en savoir plus, voir la rubrique Les Cartes).



TP

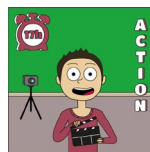
Si vous arrivez sur une case TP, piochez la première carte de la pile TP. Si le travail proposé sur la carte vous intéresse, enlevez la somme de votre compteur de Mo et gardez la carte. Si vous n'êtes pas intéressé, reposez la carte en dessous du paquet.

Si vous n'avez pas assez de Mo, vous ne pouvez pas télécharger ce travail.

Rendu

C'est le moment de rendre un de vos travaux (si vous en avez). Choisissez parmi ceux dont vous disposez, récupérez sa **Valeur réel** sur votre compteur de points

telle qu'indiqué sur la carte et reposez-là en dessous de la pile.

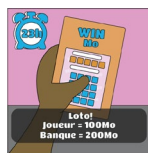


Action

Si vous arrivez sur cette case, piochez la première carte de la pile Action et suivez ses instructions.

Loto !

Le Directeur / La Directrice positionne la roue de la cagnotte au centre du plateau sur 1000Mo. Ensuite, chaque joueur qui décide de jouer (ce n'est pas obligatoire) doit ajouter une mise de 100Mo à la roue. Chaque joueur ayant misé choisit un chiffre différent, entre un et six. Le joueur qui est arrivé en premier sur la case Loterie lance le dé en premier. Le joueur dont le nombre sort au lancer de dé rafle le nombre de Mo qu'affiche la roue de la cagnotte et les ajoute donc à son propre compte. Si personne n'a choisi un chiffre correspondant à celui du dé, continuez à lancer le dé jusqu'à ce que quelqu'un gagne !



Case du hacker

Si vous arrivez sur cette case, vous recevez 200Mo de la part de

chaque joueur.

Partage de connexion

Tout le monde doit verser 100 Mo à la cagnotte au centre du plateau de jeu.



Soirée

Quand un joueur arrive sur cette case, tout le monde recule d'une case et suit les instructions de celles-ci. Tout joueur ayant la chance de se retrouver sur la case RÉVEIL après le changement d'heure retrouve à la journée précédente et touche à nouveau les 1000Mo. Si reculez d'une case vous ramène à la case Soirée, revenez alors sur la case ACTION à 03h.

RÉVEIL

Vous devez vous arrêter ici, même si le nombre de votre lancer de dé devait vous amener plus loin que cette case. Procédez alors dans l'ordre suivant :

1. Recevez vos Mo journaliers de l'ordre de 1000Mo.
2. Réglez les sommes qui ont pu vous être demandées par les cartes NOTIF puis

débarrassez vous de celles-ci en les remettant sous la pile correspondante.

Remarque : quand vous arrivez au RÉVEIL du dernier jour de la partie (cela dépend du nombre de jour décidé avant de commencer la partie), arrêtez de jouer et attendez que les autres joueurs aient terminé. Pendant cette attente vous avez quand même le droit de jouer à la Loterie mais aussi l'obligation de payer si quelqu'un tombe sur la CASE DU HACKER.

CAGNOTTE DE MEGA OCTETS

Tout joueur qui obtient un 6 quand c'est son tour de lancer les dé rafle la Cagnotte ! La Cagnotte ne peut pas être réclamée si le 6 a été obtenu en jouant au Loto.

LES CARTES

Une fois toutes les cartes d'une pile épuisées, mélangez les cartes déjà utilisées et servez-vous en pour faire de nouvelles pioches.

Cartes TP

Ces cartes vous permettent de récolter des MégaOctets. Vous pouvez en faire autant que vous voulez. Alors n'hésitez pas ! Gardez chaque carte de ce type

jusqu'à ce que vous arriviez sur une case RENDU et échangez-là alors pour sa valeur réelle (indiquée sur la carte) !

Ajouter les Mo à votre compteur.



Exemple :

Le TP Logotype vous demande 400Mo pour être réalisé.

Lorsque vous le rendez, vous récupérez 800Mo - bénéfice: 400Mo !

Remarque : vous n'avez le droit de rendre qu'un TP à la fois.

Après l'avoir rendu, remettez la carte sous le paquet.

Cartes NOTIF

Si vous avez de la chance, ces cartes peuvent vous rapporter beaucoup ! Dans d'autres cas elles ne peuvent être que purement informatives mais elles peuvent aussi vous faire perdre vos précieux MégaOctets. Attendez bien le RÉVEIL pour faire le point sur toutes leurs conséquences.

Cartes ACTION

Suivez les instructions de la carte que vous avez tirée, puis remplacez-la sous le paquet.

LE VAINQUEUR

Quand tous les joueurs ont effectué le nombre de tours de plateau décidé au départ d'un commun accord, celui qui possède le plus de MégaOctet à son compteur est le vainqueur de la partie.