

Scénario manche battle fleet

I. Phase de « mise en place » de la manche

1. Étape de collecte des données des joueurs :

- Questionnaire à remplir avec les informations sur le profil du client et de son entreprise
- Réponses = données à collecter, traiter et stocker → injecter dans Eco4
- Justification = personnalisation du jeu en fonction du profil (gamme de véhicules / contraintes...)

2. Installation du jeu

- Le plateau

Les joueurs vont être confrontés au visuel du jeu : la map

Ils vont prendre connaissance des points de livraison qu'ils seront susceptibles de rejoindre, des voies de circulation qui s'offrent à eux mais également des contraintes fixes.


- Les cartes


Les cartes mystères seront présentées par l'animateur aux joueurs mais ceux-ci les découvriront au fur et à mesure de la partie.


L'animateur présente également les cartes solutions véhicules aux joueurs et distribue une carte de chaque à tous les joueurs. Chaque joueur dispose donc de toutes les cartes solutions afin d'avoir les informations nécessaires pour éclairer leur choix sur les véhicules à acheter ou à acquérir au début comme au cours de la partie.


- Les jetons

Chaque joueur obtient un nombre déterminé de jetons de chaque couleur, chaque couleur correspond à un impact causé par l'achat et/ou l'usage du véhicule :

 Jetons jaunes (finances) : 10

 Jetons verts (environnement) : 10

 Jetons bleus (énergie) : 10

 Jetons rouges (performance) : 0

- Présentation de l'objectif de la première manche

Qui dépensera le moins de jetons pour terminer la mission ? / Qui aura le plus de jetons à la fin de la mission ?





= effectuer l'itinéraire de livraison avec le plus faible impact

3. Constitution de la flotte de véhicules

Chaque joueur constitue la meilleure flotte de véhicules pour relever un défi de livraison en zone urbaine. Plusieurs choix vont s'offrir à eux qui seront matérialisés par les cartes solutions présentées et distribuées précédemment par l'animateur du jeu.

- Phase d'analyse des solutions et d'échanges avec l'animateurs :

- Caractéristiques du véhicule : utilisation
- Impact du véhicule à l'achat
- Impact du véhicule à l'usage

<p>VUL ELECTRIQUE ⚡</p>  <table> <tr> <th>ACHAT</th> <th>USAGE</th> </tr> <tr> <td>€ -5</td> <td>-3 €</td> </tr> <tr> <td>🌿 -5</td> <td>+3 🌿</td> </tr> <tr> <td>⚡ -5</td> <td>-2 ⚡</td> </tr> <tr> <td>🚗 0</td> <td>+5 🚗</td> </tr> </table> <p>4 CASES</p>	ACHAT	USAGE	€ -5	-3 €	🌿 -5	+3 🌿	⚡ -5	-2 ⚡	🚗 0	+5 🚗	<p>VELO – CARGO ⚡</p>  <table> <tr> <th>ACHAT</th> <th>USAGE</th> </tr> <tr> <td>€ -2</td> <td>-1 €</td> </tr> <tr> <td>🌿 -3</td> <td>+5 🌿</td> </tr> <tr> <td>⚡ -3</td> <td>-1 ⚡</td> </tr> <tr> <td>🚗 0</td> <td>+2 🚗</td> </tr> </table> <p>2 CASES</p>	ACHAT	USAGE	€ -2	-1 €	🌿 -3	+5 🌿	⚡ -3	-1 ⚡	🚗 0	+2 🚗
ACHAT	USAGE																				
€ -5	-3 €																				
🌿 -5	+3 🌿																				
⚡ -5	-2 ⚡																				
🚗 0	+5 🚗																				
ACHAT	USAGE																				
€ -2	-1 €																				
🌿 -3	+5 🌿																				
⚡ -3	-1 ⚡																				
🚗 0	+2 🚗																				
<p>VUL DIESEL</p>  <table> <tr> <th>ACHAT</th> <th>USAGE</th> </tr> <tr> <td>€ -4</td> <td>-3 €</td> </tr> <tr> <td>🌿 -4</td> <td>-4 🌿</td> </tr> <tr> <td>⚡ -2</td> <td>-3 ⚡</td> </tr> <tr> <td>🚗 0</td> <td>+5 🚗</td> </tr> </table> <p>4 CASES</p>	ACHAT	USAGE	€ -4	-3 €	🌿 -4	-4 🌿	⚡ -2	-3 ⚡	🚗 0	+5 🚗	<p>SCOOTER ELECTRIQUE ⚡</p>  <table> <tr> <th>ACHAT</th> <th>USAGE</th> </tr> <tr> <td>€ -3</td> <td>-2 €</td> </tr> <tr> <td>🌿 -4</td> <td>+4 🌿</td> </tr> <tr> <td>⚡ -4</td> <td>-2 ⚡</td> </tr> <tr> <td>🚗 0</td> <td>+3 🚗</td> </tr> </table> <p>3 CASES</p>	ACHAT	USAGE	€ -3	-2 €	🌿 -4	+4 🌿	⚡ -4	-2 ⚡	🚗 0	+3 🚗
ACHAT	USAGE																				
€ -4	-3 €																				
🌿 -4	-4 🌿																				
⚡ -2	-3 ⚡																				
🚗 0	+5 🚗																				
ACHAT	USAGE																				
€ -3	-2 €																				
🌿 -4	+4 🌿																				
⚡ -4	-2 ⚡																				
🚗 0	+3 🚗																				

- Phase d'achat :

Chaque joueur va constituer sa flotte en achetant les véhicules qu'il souhaite.

Le joueur va devoir se défaire de la somme des jetons indiquée sur la carte solution du véhicule souhaité dans la rubrique achat. En contrepartie, il recevra un pion à l'effigie du véhicule qu'il conservera dans son patrimoine et qu'il pourra faire entrer en jeu à tout moment au cours de la partie.

4. Révélation de la mission

L'animateur du jeu révèle la mission que l'ensemble des joueurs vont devoir relever. La mission présente les points de livraison que les joueurs vont devoir relier sur la map aux moyens des véhicules qu'ils auront dans leur patrimoine et en fonctions des contraintes qu'ils vont rencontrer sur leur chemin.

II. Le déroulement de la manche (tour par tour)

1. Chaque joueur choisi le véhicule dont il dispose et avec lequel il veut commencer la manche.
2. Il positionne son pion au point de départ commun situé au centre du plateau.

3. Chacun à son tour, les joueurs vont avancer sur le plateau en respectant les conditions de déplacement de leur véhicule qui figurent sur la carte solution
 - Vélo cargo
 - Scooter
 - VUL électrique
 - VUL diesel
4. Les joueurs vont rencontrer des cases contraintes au cours de leur parcours qui vont avoir des conséquences sur leurs déplacements
 - Case bouchons : le joueur stoppe sa course lorsqu'il arrive à une case bouchons et passe son prochain tour SAUF s'il est à bord d'un vélo-cargo.
 - Zones limitation de vitesse : chaque véhicule avance à 50% de ses capacités et donc divise par deux leur impact
 - Vélo cargo
 - Scooter
 - VUL électrique
 - VUL diesel
 - Voie d'accélération : réservée aux VUL qui rejoignent la case à l'autre extrémité mais double l'impact
 - Pistes cyclables : réservée au vélo qui rejoignent la case à l'autre extrémité mais doublent leur impact
 - Zones ZFE : le joueur ne peut pas pénétrer dans la zone avec un véhicule diesel
 - Cases « ? » : le joueur qui passe sur cette case poursuit son avancement puis pioche une carte « ? »

III. Fin de la manche

1. La manche se termine dès lors que chaque joueur termine la mission.
2. Distribution des jetons aux joueurs les plus performants
 - Le premier joueur à avoir rempli la mission obtient 10 jetons de performance et 10 jetons d'argent
 - Le second joueur à avoir rempli la mission obtient 5 jetons de performance et 5 jetons d'argent
 - Le troisième joueur à avoir rempli la mission obtient 2 jetons de performance et 2 jetons d'argent
 - Le dernier joueur à avoir rempli la mission n'obtient rien.
3. Comptabilité des impacts

Chaque joueur comptabilise ses impacts

Jetons énergie > 7 → +3 jetons verts

Jeton environnement > 10 → label = +5 jetons jaunes

Jeton performance > 15 → réputation = + 5 jetons jaunes

4. Reproduire les impacts dans le bilan de la course

2^{ème} manche : les joueurs devront réaliser la même mission mais avec l'impact environnemental le plus faible

Reprend le même déroulé de la manche