

JOUEURS

Ce jeu de stratégie de 6 manches est conçu pour 2 à 5 joueurs âgés de 16 à 35 ans.

BUT DU JEU

Obtenir le meilleur score (seul le score final compte) et gagner. En utilisant la technologie (MACHINES), l'objectif est de soutenir votre culture animale et/ou agricole (RESSOURCES), de fabriquer des PRODUITS et d'augmenter votre score final.

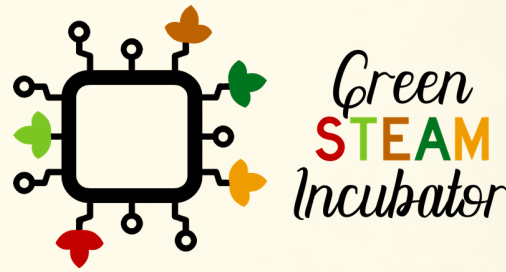
Le produit le plus rentable pour chaque joueur est le produit local désigné dans la fiche pays (par exemple, le vin pour le Portugal). Cependant, chaque joueur est libre de choisir sa propre stratégie pour gagner plus de points.

OBJECTIF PÉDAGOGIQUE

Découvrir comment la technologie dans l'agriculture peut produire des avantages financiers pour les agriculteurs et des avantages pour l'environnement.

IMPRESSION DU JEU

Le jeu comprend 84 cartes (cartes de ressources, de machine, de STEM et de produit), 6 tableaux de pays avec leurs feuilles de points. Elles doivent être imprimées avant le début du jeu.



Pour imprimer toutes les cartes, les paramètres d'impression suivants sont nécessaires :

- Pages par feuille : 4
- Ordre des pages : Vertical
- Impression sur les deux faces du papier
- Retournement sur le bord court
- Orientation : Paysage

POINTS

- Chaque joueur commence avec 20 points d'eau et 20 points de travail.
- Les points de travail et d'eau sont gagnés grâce aux cartes STEM et Machine.
- Les points de travail et d'eau sont dépensés pour maintenir les cartes de ressources à chaque tour.
- Pendant le jeu, le score est calculé comme suit :

+ PIÈCES
+ SOLDE DE TRAVAIL
+ SOLDE D'EAU
+ PRODUITS

SOLDE DE TRAVAIL = BANQUE DE TRAVAIL
- POINTS DÉPENSÉS + POINTS GAGNÉS

SOLDE D'EAU = BANQUE D'EAU - POINTS
DÉPENSÉS + POINTS GAGNÉS

- Le solde de travail et le solde d'eau sont reportés respectivement dans la banque de travail et la banque d'eau du tour suivant, et ainsi de suite.
- Les pièces du tour précédent sont reportées au tour suivant, etc.
- Les points obtenus grâce aux produits que vous avez construits sont reportés et ajoutés au tour suivant, et ainsi de suite.
- Le joueur qui a accumulé le plus de points au dernier tour gagne.

INSTALLATION - INITIATION

- Choisissez votre carte de pays et la feuille de points correspondante. Chaque carte de pays a sa propre feuille de points.

Exemple : Si vous détenez la carte Portugal, vous gagnez 1,5 point par tour si vous détenez la carte "Ressource Tomate". Vous pouvez gagner 2 points supplémentaires à la fin de la partie si vous parvenez à

produire du vin au quatrième et dernier tour du jeu.

- Lancez les dés avec les joueurs de votre équipe. Le joueur qui obtient le nombre le plus élevé joue en premier, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les cartes RESSOURCES sont retournées devant les joueurs, de sorte que leur sélection est aléatoire. (Remarque : c'est la seule fois où les cartes sont retournées).
- Chaque joueur choisit une carte ressource en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que tous les joueurs aient 4 cartes chacun.
- Les cartes STEM et MACHINE sont ajoutées lors du premier tour. Les joueurs choisissent un exemplaire de chaque carte (1 carte STEM et 1 carte MACHINE).
- Les cartes PRODUIT sont ajoutées au second tour.
- Collectez les cartes MACHINE, STEM et RESSOURCES appropriées pour fabriquer un produit. Une fois qu'un produit est construit, vous pouvez récupérer la carte produit et gagner les pièces et les points qu'elle contient.

Exemple : Pour débloquer les 2 pièces de la carte "Produit farine", le joueur doit posséder une carte "grain" et une carte "machine à moudre".

RÈGLES

- Un jeu comporte 6 manches
- Chaque joueur commence avec 20 points d'eau et 20 points de travail, qu'il peut dépenser au cours de la partie pour maintenir ses ressources.
- Des pièces et des points sont gagnés à chaque tour. Cherchez la pièce et les autres symboles dans toutes les cartes.
- Toutes les cartes sont affichées devant les joueurs, sauf au premier tour où les cartes ressources sont retournées et choisies au hasard.
- Toutes les cartes sont disponibles à partir du deuxième tour et les joueurs continuent à construire leur stratégie STEM pour atteindre leur objectif.
- Les joueurs peuvent échanger jusqu'à 3 cartes au maximum entre eux pendant une partie. Il est conseillé de commencer à échanger des cartes après le deuxième tour, lorsque toutes les cartes sont disponibles.

- Lorsque vous avez dépensé des points de travail et d'eau, retirez-les de votre banque.

- Collectez les cartes MACHINES, STEM et RESSOURCES appropriées pour fabriquer un produit. Une fois qu'un produit est fabriqué, vous pouvez récupérer la carte produit et gagner les pièces et les points qu'elle contient.

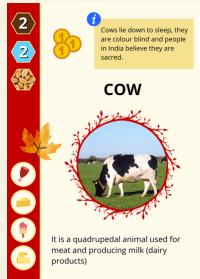
Exemple : Pour débloquer les 2 pièces de la carte produit "Farine", le joueur doit posséder une carte "grain" et une carte "machine à moudre".

LES CARTES RESSOURCES

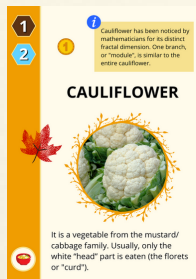
Pièces Points de travail Points d'eau



Cartes animaux Cartes céréales



Cartes fruits Cartes légumes

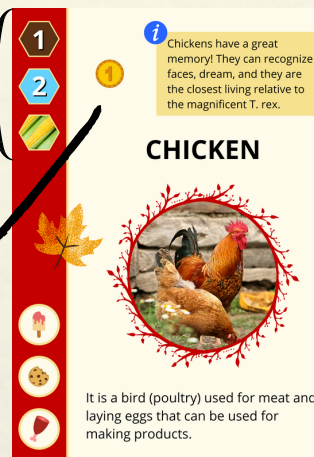


- Les points d'eau et de travail qui se trouvent dans le coin supérieur gauche des cartes Ressources doivent être dépensés pour maintenir les ressources à chaque manche. Dans le cas des cartes d'animaux, une carte de céréales, de légumes ou de fruits est également nécessaire pour entretenir l'animal.

- Chaque carte comporte des points d'eau et des points de travail que le joueur doit donner à chaque tour pour maintenir ses ressources.
- Les pièces sur les cartes RESSOURCES peuvent être gagnées à chaque tour, seulement si vous pouvez garder les ressources à chaque fois.
- Les cartes indiquent également combien de pièces les joueurs peuvent accumuler s'ils ont ce qu'il faut pour conserver la carte.
- Les points s'accablent à chaque tour.
- Les joueurs peuvent noter les points sur la feuille de points du pays qu'ils ont choisi au début de la partie.

Ces points doivent être dépensés pour maintenir les ressources

Pièces qui peuvent être gagnées



LES CARTES PRODUIT

- L'utilisation d'une carte produit bloque les ressources (le joueur ne gagne pas de pièces avec la carte ressources utilisée pour produire un produit et il ne dépense pas de points de travail et d'eau pour entretenir ces ressources).
- Chaque carte a un certain nombre de points et nécessite des cartes "STEM" ou d'autres pour être débloquée.



Exemple : Pour débloquer la carte "farine", vous avez besoin de la carte Ressource "grain" et de la carte "machine à moudre". Prenez la carte et gagnez les 2 pièces en récompense.

COMMENT COMPTER LES POINTS

- Pour plus d'informations sur les formules, voir la section "Notation" et l'exemple de feuille de points.
- Vous trouverez ci-dessous un exemple de la feuille de points d'un joueur, les flèches indiquent comment reporter le solde du tour précédent.
- Sur la feuille de points, les points de travail et d'eau dépensés à chaque tour pour maintenir les cartes de recours sont marqués dans la colonne correspondante "DÉPENSÉ" afin qu'ils soient déduits du solde final.
- Seul le solde final accumulé désigne le gagnant du jeu. Le joueur ayant le score le plus élevé gagne.

Ce jeu est une production originale du partenariat Green STEAM Incubator et il nécessite plusieurs sessions de test jusqu'à ce qu'il soit parfait. Si vous avez des suggestions pour améliorer le jeu, veuillez nous contacter via le projet

Page Facebook

<https://www.facebook.com/greenSTEAMincubator>

Site web du projet

<https://steam-incubator.org/>

Le soutien de la Commission européenne à la production de ce document ne constitue pas une approbation de son contenu qui ne reflète que les opinions des auteurs, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qu'il contient.

Numéro de projet : 2019-3-CY02-KA205-001692

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



FEUILLE DE POINTS DU JOUEUR ÉCHANTILLON POUR LES POINTS






											
	BANQUE TRAVAIL	DÉPENSÉS (-)	GAGNÉS (+)	SOLDE TRAVAIL	BANQUE EAU	DÉPENSÉS (-)	GAGNÉS (+)	SOLDE EAU	VIN	TOMATES	TOTAL MANCHE
INITIATION											
MANCHE 1	↓	←	←	←	←	←	←	←	↓	↓	
MANCHE 2	↓	←	←	←	←	←	←	←	↓	↓	
MANCHE 3	↓	←	←	←	←	←	←	←	↓	↓	
MANCHE 4	↓								↓	↓	
MANCHE 5	↓								↓	↓	
MANCHE 6	↓								↓	↓	

TABLE DES PRODUITS

VIN = RAISINS + MACHINE À BOUTEILLE



HUILE D'OLIVES = OLIVES + MACHINE À BOUTEILLE



BIÈRE = ORGE + MACHINE À BOUTEILLE



JUICE = ANY FRUIT + MACHINE À BOUTEILLE



MIEL = ABEILLE + MACHINE À BOCAL



CRÈME = CHÈVRE/MOUTON/VACHE + MACHINE DE TRAITEMENT



SOUPE = LÉGUME AU HASARD + MACHINE À BOCAL



LAIT = CHÈVRE/MOUTON/VACHE + MACHINE DE TRAITEMENT



BEURRE = CHÈVRE/MOUTON/VACHE + MACHINE DE TRAITEMENT



FROMAGE = CHÈVRE/MOUTON/VACHE + MACHINE DE TRAITEMENT



VIANDE = ANIMAL AU HASARD + MACHINE DE TRAITEMENT



FARINE = CÉRÉALE AU HASARD + MACHINE À MOUDRE



SUCRE = BETTERAVE + MACHINE À MOUDRE



SAUCE TOMATE = TOMATES + MACHINE À BOCAL



CONFITURE = FRUIT AU HASARD + SUCRE + MACHINE À BOCAL



GLACE = CRÈME + FRUIT AU HASARD + SUCRE



COOKIES = BEURRE + FARINE + SUCRE

