Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

DÉFIRÉSEAUX

RÈGLES DE JEU

Le jeu des métiers
DES TRAVAUX PUBLICS

- Jeu collaboratif
- 2 à 5 joueurs
- Dès 10 ans
- De 30 min à 1h15

MODE DE JEU	NIVEAU	DURÉE	OBJECTIF
Scénario Découverte	Facile	30 min	3 scénarii pour découvrir le jeu Urbain, Rural et Montagne
Partie courte	Moyen	45 min	Créer et entretenir les réseaux
Partie longue	Difficile	1h	Réaliser des ouvrages de prestige
Partie longue + objectif individuel (3 à 5 joueurs)	Très difficile	1h15	Un objectif individuel par joueur, pour un jeu semi-coopératif.

Défi Réseaux est un jeu collaboratif développé pour présenter les activités des Travaux Publics. Une plaquette de présentation des métiers des TP est fournie dans la boîte, ainsi que des questionnaires à compléter après une partie. **Une vidéo de présentation des règles est disponible sur www.frtpaura.fr/ressources/lesjeuxdesocietedestp**

But du jeu

Les salariés de votre entreprise de Travaux Publics doivent coordonner leurs actions pour réaliser les infrastructures sur le territoire de votre région. Vous travaillez en équipe pour collecter les ressources nécessaires, créer de nouveaux ouvrages et réaliser des aménagements de réseaux pour satisfaire les citoyens tout en respectant l'environnement.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 3 tuiles ***Début*** recto/verso pour 6 objectifs différents
- 8 tuiles hexagonales ***Ouvrage*** (4 orange, 2 bleues, 2 vertes)
- 16 tuiles rectangulaires ***Aménagement*** (8 orange, 4 bleues, 4 vertes)
- 1 dé orange à 12 faces
- 2 pions ***Score***, jaune et vert
- 1 pion ***Maire***
- 36 cartes ***Ressources*** avec un dos bleu
  - 12 violettes, dont une carte bonus ***Exosquelette***
  - 12 jaunes
  - 12 rouges, dont une carte bonus ***EPI***
- 6 cartes ***Personnage***
- 6 cartes ***Aide de jeu***
- 8 cartes ***Objectif individuel***
- 22 galets de progression (10 orange, 6 bleus et 6 verts)

Sommaire

Pages 2 et 3
- Choix du mode de jeu
- Mise en place

Pages 4 et 5
- Déroulement de la partie
- Tour de jeu et actions possibles

Page 6
- Pouvoirs spéciaux des personnages

Page 7
- Fin de la partie

Page 8
- Résultats de la partie
- Conseils pour les débutants

Mise en place des éléments de jeu

1 - Posez le plateau de jeu au centre de la table

2 - Choisissez le mode de jeu et placez la tuile correspondante sur la ***case Début.*** (A)

Pour les premières parties, nous vous conseillons de jouer un des 3 scénarii ***Urbain, Rural ou Montagne***.

3 - Placez les pions de score ***Satisfaction des Citoyens et Respect de l'Environnement*** sur les cases du ***Compteur de Score*** indiquées sur la tuile ***Début.*** (B)

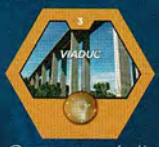
Pour une partie avec un niveau plus facile, décalez les pions d'une case vers la droite (+1 sur chacun des compteurs). Si vous voulez tester en niveau plus difficile, décalez les pions à gauche (-1 sur chacun des compteurs).

Les chantiers à réaliser

➤ 2 types d'infrastructures :

• Des ouvrages sur les cases

Face chantier



Ouvrage réalisé

• Des aménagements sur les chemins

Face chantier

Aménagement réalisé

➤ 3 catégories d'infrastructures de couleurs différentes :

• Orange
Déplacements, mobilité

• Vert
Réseaux secs, communication

• Bleu
Réseaux humides, canalisations

4 - Placez 1 ouvrage et 4 aménagements sur le plateau.

Si vous jouez un des scénarii :
Placez les infrastructures indiquées sur la tuile ***Début***, qui sont concentrées dans une zone du territoire, comme sur l'exemple C : l'ouvrage sur la case dont le numéro est indiqué sur la tuile hexagonale et les 4 aménagements sur les chemins repérables par des lettres. Placez la tuile ***Ouvrage*** indiquée sur le dessus de la Pioche ***Ouvrage*** après l'avoir constituée D.

Si vous jouez un autre mode de jeu Partie courte ou Partie longue :
Tirez au sort 1 ouvrage et 4 aménagements et positionnez-les sur la case et les chemins repérés par respectivement un numéro et des lettres.

5 - Mélangez les tuiles ***Ouvrage*** et ***Aménagement*** restant pour constituer 2 pioches face Chantier visible sur les emplacements D.

6 - Placez le pion ***Maire*** sur la case ***Entreprise*** E.

Les cartes Ressources

Pour réaliser les infrastructures, vous devrez collecter des cartes ***Ressources*** de 3 couleurs :

- Violet - Les femmes et les hommes
- Jaune - Le matériel et les matériaux
- Rouge - La sécurité

Les cartes bonus ***Exosquelette*** (violette) et ***EPI*** (rouge) sont mélangées avec les autres cartes ***Ressources*** (Cf. explications en page 6).

7 - Mélangez les cartes ***Ressources*** et placez-en 5 dans la zone ***Entreprise*** F.
Au démarrage, il doit y avoir au moins une carte de chaque couleur sur les 5 réservations.
Formez une pioche avec les cartes restantes et placez les cartes face visible sur l'emplacement ***Pioche Ressources*** G.

8 - Chaque joueur tire au sort une carte ***Personnage*** et prend le pion Tractopelle à la couleur de son personnage ainsi qu'une carte ***Aide de jeu*** H.
Les cases de démarrage des pions sont indiquées sur le plateau par le symbole I.

9 - ***Si vous jouez en Partie longue avec objectif individuel***, chaque joueur tire au hasard un objectif individuel et peut le garder secret jusqu'à la fin de la partie.

10 - Le jeu est prêt. Vous pouvez démarrer la partie.

Déroulement d'une partie

C'est un jeu collaboratif, vous jouez tous ensemble pour réaliser les chantiers qui apparaissent sur le plateau. Pour cela vous devrez :

COLLECTER (les cartes ***Ressources***) › **RÉALISER LES CHANTIERS** (aménagements et ouvrages) › **MARQUER DES POINTS** (sur le ***Compteur de Score***) › **AVANCER VERS L'OBJECTIF** (sur le ***Compteur de Progression***)

Une fois l'installation terminée, le premier joueur réalise le tour de jeu en 3 phases.

Visite du Maire › Actions du joueur › Fin du tour

Au démarrage du jeu, il doit toujours y avoir 1 Ouvrage et 4 Aménagements sur le plateau.

Tour de jeu

Phase 1 - Visite du Maire

Lancez le dé de 12 et déplacez le pion ***Maire*** sur la case désignée. Le ***Maire*** contrôle s'il y a des chantiers en cours sur la case où il se trouve et sur les chemins attenants.
Pour chaque infrastructure en cours de chantier, ouvrage **et** aménagement, appliquez les pénalités indiquées en déplaçant les pions ***Score*** jaune et/ou vert vers la gauche sur les ***compteurs de Score***. Les pénalités se cumulent.

S'il n'y a pas de chantier dans la zone contrôlée, passez directement à la Phase 2.
Il n'y a pas de pénalité pour les ouvrages et aménagements déjà réalisés.

Phase 2 - Actions du joueur

Le joueur dont c'est le tour peut faire jusqu'à 3 actions avec son pion parmi :
(à 2 joueurs, jusqu'à 4 actions par tour de jeu)

- **Se déplacer** sur une case reliée par un chemin. Le pion peut traverser un chemin avec un aménagement en chantier. Les pions s'arrêtent toujours sur les cases, jamais sur les chemins.
- **Prendre une carte *Ressources* : UNIQUEMENT** depuis la case ***Entreprise***. Choisissez une carte ***Ressources*** et placez-la devant vous face visible. Vous ne pouvez pas avoir plus de 5 cartes ***Ressources*** devant vous (les cartes bonus ***Exosquelette*** et ***EPI*** sont considérées comme des cartes ***Ressources*** normales)

- **Changer les cartes *Ressources* : UNIQUEMENT** depuis la case ***Entreprise***. Eliminez les cartes de la zone ***Entreprise*** que vous souhaitez retirer et rechargez depuis la ***Pioche ressources***.
- **Prendre et/ou donner des cartes *Ressources* à un autre joueur :** Si vous êtes placé sur la même case qu'un autre joueur, vous pouvez pour une action prendre jusqu'à 2 cartes **et/ou** donner jusqu'à 2 cartes au joueur concerné, qui doit être d'accord pour l'échange. Vous pouvez prendre des cartes sans en donner et inversement.

➤ **Réaliser un aménagement :** depuis une des cases adjacentes au chemin concerné.

- Défaussez les cartes ***Ressources*** nécessaires sur le ***Recyclage*** face cachée.
- Mettez à jour les ***Compteurs de Score*** en déplaçant les pions ***Score*** jaune et/ou vert vers la droite du nombre de cases indiqué.
- Retournez l'aménagement et laissez-le sur le chemin, puis placez un galet de la couleur correspondante sur la première case rectangulaire libre du ***Compteur de Progression***.
- Piochez un nouvel aménagement et placez-le sur le chemin correspondant.

Vert est sur une case à côté du chantier d'aménagement. Il a les cartes Ressources nécessaires, il peut ***Réaliser un aménagement*** *et marquer les points indiqués.* *

Sur le ***Compteur de Progression*** des aménagements, à chaque fois que 2 aménagements sont réalisés, un nouvel ouvrage de la ***Pioche Ouvrages*** est ajouté sur le plateau. Le nombre de chantiers d'aménagements sur le plateau est toujours de 4, le nombre de chantiers d'ouvrages augmente au fil de la partie (jusqu'à 4 ouvrages max).

➤ **Réaliser un ouvrage : Au moins 2 joueurs** présents sur la case où se trouve l'ouvrage. En cumulant les cartes ***Ressources*** de tous les joueurs présents sur la case de l'ouvrage, réunissez les ressources nécessaires. Le joueur dont c'est le tour peut utiliser les cartes ***Ressources*** des autres joueurs sans utiliser d'action supplémentaire, avec leur accord.

- Défaussez les cartes ***Ressources*** nécessaires au ***Recyclage***.
- Mettez à jour les ***Compteurs de Score*** en déplaçant les pions vers la droite.
- Retournez la tuile ***Ouvrage*** et laissez-la sur la case, puis placez un galet de la couleur correspondante sur la première case hexagonale libre du ***Compteur de Progression.***
- Piocher un nouvel ouvrage et placez-le sur le plateau sur la case correspondante.

Bleu et Rouge sont sur la case avec l'ouvrage en chantier. Ils ont à eux deux toutes les cartes Ressources nécessaires. C'est à Rouge de jouer, il peut ***Réaliser un ouvrage*** *et marquer les points indiqués.* *

➤ **Utiliser le pouvoir spécial de son personnage :** En fonction du personnage utilisé, le pouvoir spécial peut être une action à part ou un bonus pour une action « classique ». Les pouvoirs des personnages sont décrits en page 6.

➤ **IMPORTANT :** Il est autorisé de faire plusieurs fois la même action à la suite.

➤ **Cartes Bonus :**

Exosquelette

Lorsqu'un joueur utilise une carte bonus pour ***Réaliser un ouvrage*** ou ***Réaliser un aménagement***, celle-ci remplace toutes les cartes de sa couleur nécessaires.

EPI

Phase 3 - Fin du tour

Rechargez les cartes ***Ressources*** depuis la ***Pioche Ressources***. Lorsque la pioche est vide, mélangez les cartes du tas ***Recyclage*** et reformez une ***Pioche Ressources***.

Le dé passe au joueur à gauche, qui réalise un tour de jeu complet.

Pouvoirs spéciaux des personnages

Juste avant de commencer la partie, chaque joueur tire au sort un personnage avec lequel il va jouer toute la partie.

> **IMPORTANT :** Les actions spéciales des personnages peuvent être réalisées plusieurs fois à la suite.

La cheffe de chantier

Elle peut effectuer les actions ***Prendre une carte Ressources*** et ***Changer les cartes Ressources*** sans être obligatoirement placée sur la case ***Entreprise.***

La technicienne de laboratoire

Lors des actions ***Réaliser un ouvrage*** ou ***Réaliser un aménagement***, elle utilise 1 carte ***Ressources*** jaune au lieu de 2 pour réaliser une infrastructure.

Jaune peut réaliser l'aménagement en utilisant uniquement 1 carte jaune (au lieu de 2) et 1 rouge

L'ingénieur travaux

Pour une action, il peut déplacer un autre joueur d'une case, avec l'accord du joueur concerné par le déplacement.

Le constructeur de routes

Lors des actions ***Réaliser un ouvrage*** ou ***Réaliser un aménagement***, il utilise une ressource de moins pour réaliser une infrastructure orange de type mobilité.

Orange réalise un ouvrage avec Bleu, il utilise une carte en moins (de la couleur de son choix).

Le monteur de réseaux

Il peut effectuer l'action ***Prendre et/ou donner 2 cartes à un autre joueur*** sans être placé sur la même case, avec l'accord du joueur concerné par l'échange.

La conductrice d'engins

Pour une action, elle peut emmener un autre personnage placé sur la même case qu'elle jusqu'à la case de son choix, avec l'accord du joueur concerné. Si elle se déplace seule, elle utilise l'action ***Se déplacer d'une case***.

Vert est sur la même case que Jaune. Pour 1 action, elle peut l'emmener sur la case de son choix.

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque les joueurs ont réalisé le nombre d'infrastructures indiqué sur la tuile ***Début*** choisie au démarrage. Les galets, placés sur le ***Compteur de Progression*** à chaque réalisation, vous donnent l'avancement par rapport à la fin de la partie.
On calcule alors les résultats (cf. paragraphe ***Résultats obtenus*** en page 8).

Scénario - découverte

Pour terminer un scénario, l'équipe doit réaliser les 2 ouvrages et les 4 aménagements présents dans la zone identifiée sur le plateau.
Ci-contre un exemple de fin de partie pour le Scénario ***Montagne - Accessibilité et production d'énergie***.

Dans ce mode de jeu, l'équipe peut réaliser en plus des infrastructures demandées au **maximum** un ouvrage ou un aménagement supplémentaire.

Partie courte

Lorsque l'équipe pose son 5ème aménagement, le joueur dont c'est le tour finit ses actions et la partie s'arrête immédiatement.

Dans une partie courte, les joueurs peuvent réaliser au **maximum 2 ouvrages** en plus des 5 aménagements. L'équipe peut décider de ne réaliser aucun ouvrage.

5 aménagements réalisés, fin de partie immédiate.

Ouvrages réalisés (non obligatoire)

Partie longue

Lorsque l'équipe pose son 4ème ouvrage, le joueur dont c'est le tour finit ses actions et la partie s'arrête.

Dans une partie longue, l'équipe peut réaliser au **maximum 7 aménagements** en plus des 4 ouvrages. L'équipe peut décider de ne réaliser aucun aménagement.

Aménagements réalisés (non obligatoire)

4 ouvrages réalisés, fin de partie immédiate.

Partie longue avec objectifs individuels (de 3 à 5 joueurs)

Le jeu se joue et se termine comme pour une ***Partie longue*** normale.

Dans ce mode de jeu, lorsque vous effectuez l'action ***Prendre et/ou donner des cartes*** à un autre joueur, vous n'êtes pas obligé d'avoir son accord. Une fois la partie terminée, chaque joueur dévoile son ***Objectif individuel***.

Défaite

Si pendant la partie, un des pions ***Score Satisfaction des Citoyens*** ou ***Respect de l'Environnement*** atteint la case -7 et reste dessus jusqu'à la fin du tour du joueur, la partie est perdue et s'arrête immédiatement.

Résultats obtenus – Compteurs de Score

Le score est composé d'un nombre d'étoiles , de 0 à 2, correspondant aux nombre de Compteurs de Score positifs et d'un nombre de points, égal à la somme des ***Compteurs de Score***. Un commentaire général sur la partie jouée est ajouté au résultat :

RÉSULTAT	SATISFACTION DES CITOYENS	RESPECT DE L'ENVIRONNEMENT	COMMENTAIRE
✶ ✶	Positif	Positif	Excellent !! Bravo !
✶	Positif	Négatif ou 0	Les habitants sont contents de vivre dans un environnement dégradé.
✶	Négatif ou 0	Positif	Les habitants se plaignent de la dégradation des réseaux mais l'environnement vous dit merci !
0 étoile	Négatif ou 0	Négatif ou 0	Les habitants ne supportent plus de vivre dans un environnement dégradé.

Les joueurs ont terminé le scénario Ville, leur résultat est 1✶ et 1 point. 1✶ (1 compteur positif) et 1 point (+1 + 0), « Les habitants sont contents de vivre dans un environnement dégradé.»

Dans une partie longue avec des objectifs individuels, chaque joueur ayant rempli son objectif gagne une étoile supplémentaire.

L'objectif de Vert est réalisé. (+1 > 0) Celui de Jaune, non. (il y a 1 infrastructure bleue et 3 vertes)

Conseils pour les débutants

Commencez par le mode Scénario pour prendre en main le jeu.
Utilisez bien les pouvoirs spéciaux de vos personnages.
Discutez entre vous avant d'effectuer les actions d'un joueur.
Ne tentez le mode semi-coopératif, avec des objectifs individuels, qu'après avoir terminé les autres modes de jeu.

Après la partie

N'oubliez pas de compléter le questionnaire, disponible en ligne sur www.frtpaura.fr/ressources/lesjeuxdesocietedestp. Les étiquettes collées en fond de boîte donnent les emplacements pour ranger les éléments de jeu.