

RÈGLES DU JEU

Jeu coopératif pour mieux comprendre les FabLabs



À partir de 8 ans

Pour 2 à 8 joueurs

(Au-delà de 4 participants, les joueurs sont deux à interpréter un personnage)

Temps de jeu : 30 à 60 minutes

DÉCOUVRIR LE JEU

PRINCIPE

Les joueurs ont un objectif commun à atteindre : regrouper les éléments indispensables au bon fonctionnement d'un FabLab (matériel et réputation) et ce dans le temps imparti par le contexte.

Les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres ; ils jouent en partenariat et doivent être solidaires. Tout le monde gagne ou tout le monde perd.

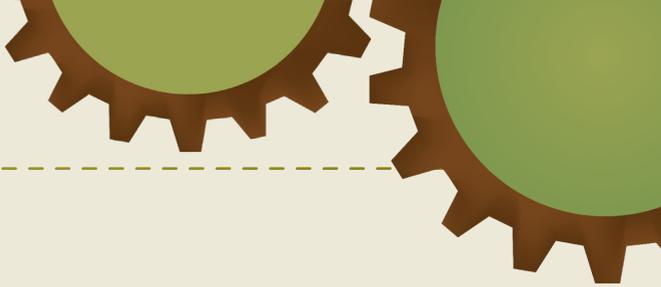
Il existe une ou plusieurs possibilités d'entraide entre les participants : échanges, dons, construction d'une stratégie d'équipe selon la règle suivie.

CONTEXTE

Afin de développer l'innovation technologique dans votre ville, la mairie propose de vous prêter un local afin de créer un FabLab, laboratoire de fabrication en tous genres ouvert à tous.

Mais attention ! Le maire vous accorde seulement six mois pour le développer de façon satisfaisante. Au bout de vingt-six semaines, il vous faudra donc prouver la bonne réputation de votre FabLab pour qu'il survive !

Dans ce but, vous devrez réaliser différents projets à travers la ville grâce à votre équipe ainsi qu'aux machines et matériaux à votre disposition.



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 6 cartes *Personnage*
- 52 cartes *Hasard*
- 12 cartes *Projet* graduées
- 57 jetons matériel (machines et matériaux)
- 1 sachet de pioche pour les jetons
- 14 jetons réputation (10 rouges, 4 noirs)
- 1 indicateur de temps pour la partie

PERSONNAGES

- **Secrétaire** : conseiller municipal et trésorier à la mairie, ce personnage est spécialiste de la gestion et de l'organisation.
- **Professeur d'Art** : enseignant d'arts plastique sur le campus local, ce personnage est spécialiste des bonnes idées, quoiqu'elles soient parfois un peu déjantées.
- **Commercial** : commerçant dans le centre ville, ce personnage est spécialiste du contact client et des négociations en tous genres.
- **Informaticien** : habitant de la banlieue voisine, ce personnage est informaticien de formation et donc spécialiste de tout ce qui touche aux ordinateurs.
- **Bricoleur** : directeur d'une entreprise de bricolage, ce personnage est spécialiste des savoirs techniques divers et variés.
- **Animateur** : bénévole d'une association pour adolescents, ce personnage est plein de ressources, spécialiste du contact humain et de la pédagogie.

RÈGLES DU JEU

PRÉPARATION DU JEU

1. Mélangez les cartes *Projet* puis les cartes *Hasard* et placez-les en deux tas séparés à côté du plateau.
2. Placez ensuite les jetons *matériel* dans la poche, mélangez-les puis placez cette pioche près des précédentes.
3. Chaque joueur (ou équipe) tire au hasard une carte *Personnage* qu'il incarnera tout au long de la partie.
4. Chaque joueur pioche aussi trois jetons *matériel*.
5. Enfin, chaque joueur choisit un pion et le place dans le FabLab. La partie peut alors commencer.

DÉROULEMENT

La partie se déroule virtuellement sur six mois, soit vingt-six unités-semaine que l'on fait défiler sur l'indicateur de temps à la fin de chaque tour de jeu des personnages.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune participant.

ASTUCE

Au cours du premier tour de jeu, ne piochez pas de cartes *Projet*, vous risquez de ne pas avoir assez de jetons *matériel* pour réussir cette carte dans le temps imparti.



TOUR DE JEU

1. Piochez une carte *hasard* et en suivre les instructions.
2. Vous pouvez ensuite effectuer trois actions au choix parmi les suivantes :
 - Piocher une carte *Projet*
 - Piocher un jeton
 - Placer un jeton sur une carte *Projet*
 - Se déplacer d'une ligne sur le plateau
 - Achever une carte *Projet*
 - Échanger (un contre un) des cartes si vous êtes dans le FabLab
3. Avancez l'indicateur temps de la partie ainsi que celui de toutes les cartes *Projet* d'un cran.

RÉPUTATION

Pour réussir à monter un FabLab suffisamment populaire, il vous faut obtenir sept points (ou plus) de réputation en réalisant et réussissant les missions proposées sur les cartes *Projet*. Mais attention, vous ne devez pas accumuler plus de trois points de mauvaise réputation car à partir du quatrième, la partie est définitivement perdue pour tous !

DÉPLACEMENTS

Les déplacements sont possibles par le biais des chemins (traits) reliant les différentes structures présentes dans la ville. Vous déplacer est indispensable pour la réalisation de vos cartes *Projet* puisqu'elles nécessitent de se rendre dans un lieu précis pour être achevées.

RÈGLES DU JEU (SUITE)

CARTES « PROJET »

Ces cartes piochées au fil du jeu vous permettent d'obtenir les points de réputation nécessaires à la réussite de votre mission de création d'un FabLab. Dans cette première version des règles, les cartes *projet* en cours sont jouées en commun, c'est à dire que tous les participants peuvent placer un jeton sur n'importe quelle carte *projet*, qu'elle soit à lui ou un autre personnage. Pour cela, il doit se trouver au FabLab.

RÉALISER UN « PROJET »

Vous devez dans le temps imparti indiqué par le curseur présent sur la carte :

- avoir réuni les machines nécessaires sur la carte,
- réunir les matériaux indiqués sur la carte,
- vous rendre sur le lieu de réalisation pour le valider, le défausser et récupérer vos points de réputation.

Les cartes *projet* sont réalisés en commun, n'importe quel joueur peut réaliser cette dernière étape, y compris le spécialiste s'il est disponible dans le temps imparti.

GAINS

En cas de réussite :

- si le personnage n'est pas spécialiste pour le projet, un point de bonne réputation est remporté,
- si le personnage est spécialiste pour le *projet*, deux points de bonne réputation sont remportés,

En cas d'échec :

- si le temps imparti est écoulé, un point de mauvaise réputation est ajouté.



Reportez alors sur le plateau les points de réputation, positive ou négative, obtenus par le biais des jetons rouges ou noirs. Défaussez ensuite les jetons matériaux utilisés ainsi que la carte projet achevée (défausse spécifique, différente de celle des cartes hasard).

CARTES « HASARD »

Ces cartes piochées à chaque tour de jeu peuvent être :

- *Bonus* (réparations, délais, dons de matériel, échanges, déplacements)
- *Malus* (casses, cambriolages, prêts, dead-line, mélanges)
- *Neutres* (informatives, humoristiques)

Les cartes *Bonus* peuvent être données entre joueurs lorsqu'ils sont ensemble dans le FabLab. Sauf en cas de mention contraire, ces cartes sont défaussées après en avoir effectué leurs directives.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin :

- Lorsque les joueurs ont obtenu sept points (ou plus) de bonne réputation, la partie est alors gagnée
- Lorsque les joueurs ont accumulé trop de points de mauvaise réputation (à partir du quatrième jeton), la partie est perdue
- Enfin, lorsque le temps est écoulé et que les joueurs n'ont pas les sept points requis, la partie est perdue.

RÈGLES ALTERNATIVES

PRINCIPE

Ces règles alternatives proposent une approche qui demande un peu plus de stratégie et s'adressera à un public plus âgé, à partir de 11 ans.

Le principe reste fondamentalement le même, les modifications se font notamment au niveau de la réalisation des cartes *Projet*.

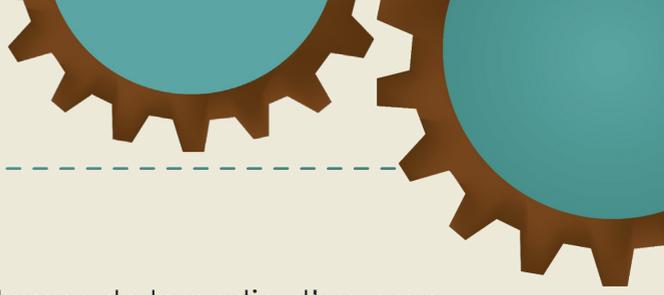
DÉROULEMENT

La partie se déroule virtuellement sur six mois, soit vingt-six unités-semaine que l'on fait défiler sur l'indicateur de temps à la fin de chaque tour de jeu des personnages.

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le plus jeune participant.

TOUR DE JEU

1. Piochez une carte *Hasard*.
2. Vous pouvez ensuite effectuer trois actions au choix parmi les suivantes :
 - Piocher une carte *Projet*
 - Piocher un jeton
 - Placer un jeton sur un *Projet*
 - Se déplacer d'une ligne
 - Achever une carte *Projet*
 - Échanger (un contre un) des cartes ou jetons *matériel* dans le FabLab.



3. Avancez l'indicateur temps de la partie d'un cran.
4. **Tous les joueurs** avancent le curseur de leurs cartes *Projet* d'un cran.

RÉPUTATION

Pour réussir à monter un FabLab suffisamment populaire, il vous faut obtenir sept points (ou plus) de réputation en réalisant et réussissant les missions proposées sur les cartes *projet*. Mais attention, vous ne devez pas accumuler plus de trois points de mauvaise réputation car à partir du quatrième, la partie est définitivement perdue pour tous !

DÉPLACEMENTS

Les déplacements sont possibles par le biais des chemins (traits) reliant les différentes structures présentes dans la ville. Vous déplacer est indispensable pour échanger des cartes ou jetons dans le FabLab ainsi que pour la réalisation de vos cartes *projet* puisqu'elles nécessitent de se rendre dans un lieu précis pour être achevées.

RÈGLES ALTERNATIVES (SUITE)

CARTES « PROJET »

Dans cette version, les cartes *Projet* en cours ne sont pas jouées en commun au centre du plateau. Chaque joueur doit résoudre ses cartes *Projet* dans le temps imparti sans oublier néanmoins qu'elles peuvent être échangées une à une avec leurs matériaux entre joueurs présents dans le FabLab.

ACHEVER UN « PROJET »

Vous devez dans le temps imparti indiqué par le curseur présent sur la carte *Projet* :

- Avoir réuni les machines nécessaires sur la carte,
- Réunir les matériaux indiqués sur la carte,
- Vous rendre sur le lieu de réalisation pour valider la carte *Projet*, la défausser et récupérer vos points de réputation.

GAINS

Si votre personnage n'est pas spécialiste pour le *projet* :

- En cas de réussite, un point de bonne réputation est remporté,
- En cas d'échec, si le temps imparti est écoulé, un point de mauvaise réputation est ajouté.

Si votre personnage est spécialiste pour le *Projet* :

- En cas de réussite, deux points de réputation sont remportés,
- En cas d'échec, si le temps imparti est écoulé, aucune pénalité n'est attribuée.

De la même façon que pour les règles classiques, reportez alors sur le plateau les points de réputation, positive ou négative, obtenus par le biais des jetons rouges ou noirs.



Défaussez ensuite les jetons matériaux utilisés ainsi que la carte projet achevée (défausse spécifique, différente de celle des cartes hasard).

CARTES « HASARD »

Ces cartes piochées à chaque tour de jeu peuvent être :

- *Bonus* (réparations, délais, dons de matériel, échanges, déplacements)
- *Malus* (casses, cambriolages, prêts, dead-line, mélanges)
- *Neutres* (informatives, humoristiques)

Les cartes *Bonus* peuvent être échangées une contre une entre les joueurs lorsqu'ils sont ensemble dans le FabLab. Sauf en cas de mention contraire, ces cartes sont défaussées après en avoir effectué leurs directives.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin :

- Lorsque les joueurs ont obtenu sept (ou plus) points de bonne réputation, la partie est alors gagnée,
- Lorsque les joueurs ont accumulé trop de points de mauvaise réputation (à partir du quatrième jeton), la partie est perdue,
- Enfin, lorsque le temps est écoulé, si les joueurs n'ont pas réuni les sept points de bonne réputation, la partie est perdue.



Ce jeu a été développé
par Noémie Mouchet,
Adeline Fraissange et
Mélania Magourou,
étudiantes en licence
professionnelle des métiers
de l'édition à l'IUT de la
Roche-sur-Yon dans le cadre
d'un projet tuteuré réalisé
pour la Forge des Possibles,
FabLab de Vendée.

Vous êtes libres de reproduire, distribuer, communiquer et adapter ce jeu et ses composants à condition que vous l'attribuez par un lien vers cette page : www.meditmoiunfablab.wordpress.com ou par mention des crédits précédents et que vous n'en fassiez pas d'usage commercial. Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette création, vous n'avez le droit de redistribuer le produit qui en découle que sous une licence similaire.

