

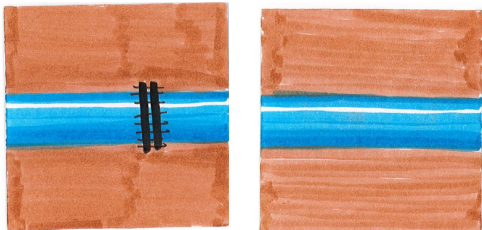
Descriptif et règles du jeu EAU CŒUR D'ESSONNE (MàJ Eau Cœur d'Essonne les 13, 16 et 21 février 2023)

Le matériel jeu :

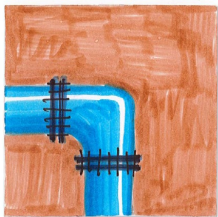
- 1 petit sac en toile avec cordon ou boîte en carton (fabrication ou récupération, création, à colorier...) avec logo ECE, illustration, etc...
- 53 tuiles 7x7cm à fabriquer (papier 200g imprimé recto verso, ou en carton avec les faces rapportées, coloriées, découpées, collées, ...)
- 6 rectangles réalisés comme les tuiles ou bâtonnets bois "canalisation"
- 1 livret de règles à imprimer et/ou à consulter en ligne ou à télécharger

Inventaire et présentation des tuiles

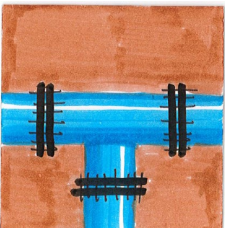
- 12 canalisations "Droites"



- 12 canalisations "Raccords Coudés à 90°"



- 12 canalisations "Raccords en T"



- 10 tuiles « Evènements »



Soit :

3 « Espaces protégés » :

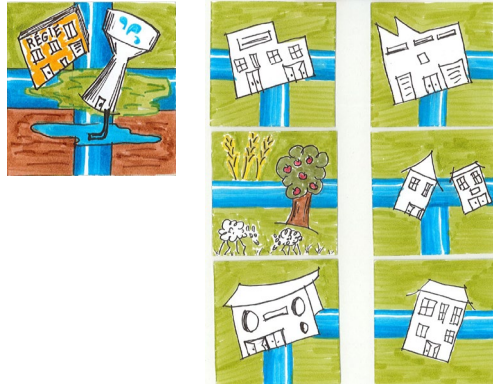
- site archéologique - zone historique - parc de jeux -

3 « Jokers » : Les techniciens de la Régie

2 « Fuites » : Canalisations droites « cassées »

2 « Station d'épuration et de traitement » des Eaux Usées (E.U.)

- 7 tuiles « diagonales »
à installer en diagonal au démarrage de la partie :

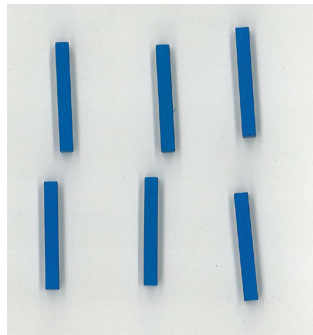


Soit :

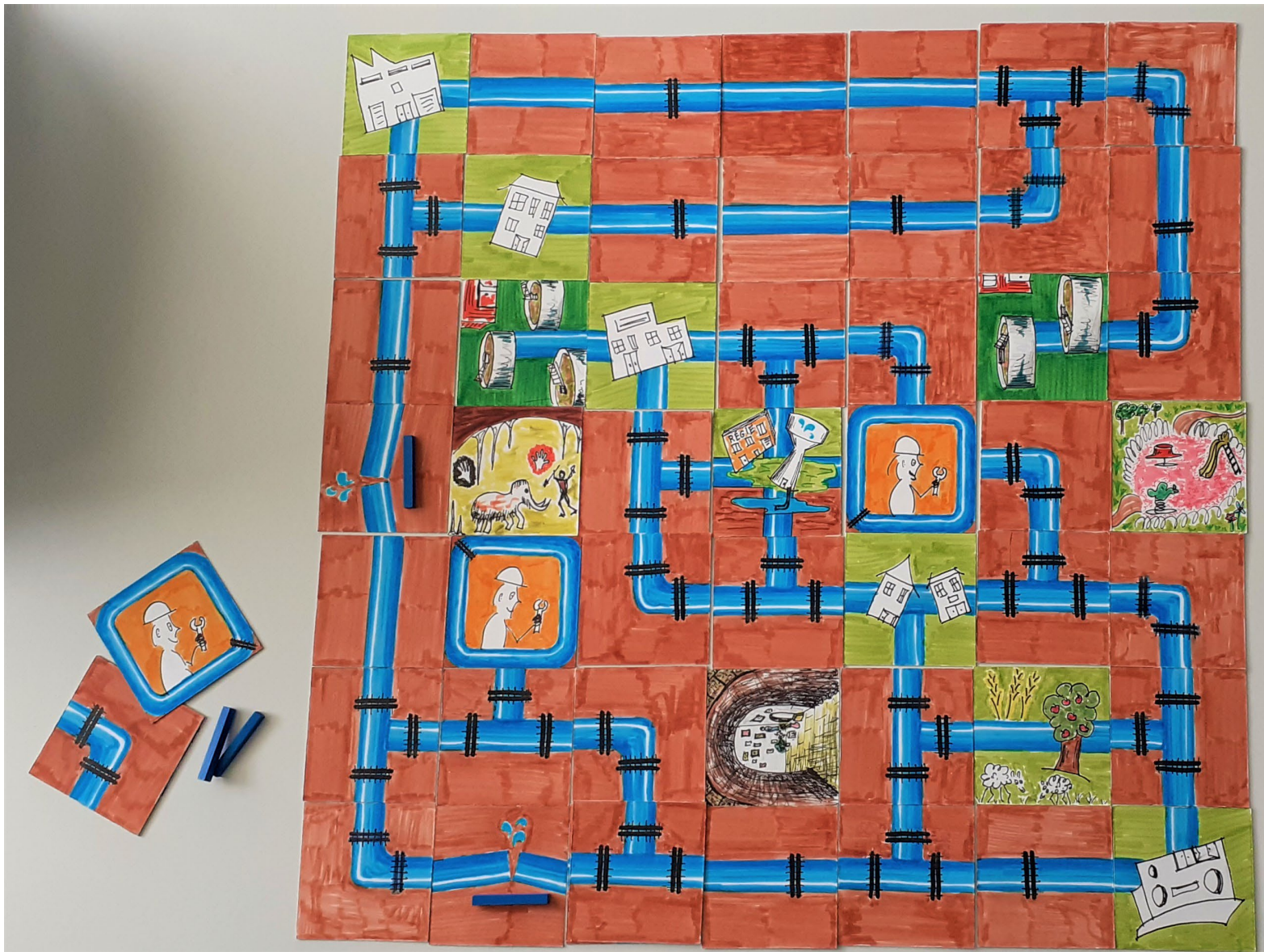
- 1 tuile « Régie » à placer au centre sur une diagonale au démarrage,
- 2 tuiles « centre culturel » et « entreprise » > « coudes » à placer aux extrémités de la diagonale de démarrage,
- 4 tuiles « bâtiments publics » « Hôtel de Ville » « habitations » « Espaces naturels ou cultivés » à placer au choix pour compléter la diagonale de 7 tuiles en tout.

Présentation des accessoires pions

- Plusieurs
"canalisations de remplacement"
(2 serviront suivant ces règles.)



Présentation d'un réseau d'eau potable finalisé
fin d'une partie



La règle du jeu : (Présentation du gameplay ou "façon de jouer")

Le but du jeu :

Ce jeu est coopératif. Tous les joueurs collaborent pour construire ensemble un réseau de distribution d'eau potable. L'objectif est de réussir à alimenter l'ensemble des usagers, en évitant toutes ruptures de canalisations qui entraînent des pertes d'eau.

Le plateau de 49 tuiles doit être complet pour conclure la partie.

Il s'agit de bien gérer la pose des canalisations en contournant les espaces protégés et en plaçant les stations d'épuration et de traitement des Eaux Usées en bout de réseau.

Les 3 sites protégés (Monument historique / site archéologique / parc de jeux) doivent être évités.

Les 2 sites "stations d'épuration" devront être raccordés pour le bon fonctionnement du « petit cycle de l'eau ».

Les 3 agents techniques de la Régie interviennent en couvrant les fuites, ou se positionnent en « Joker » pour boucler une fin de canalisation. Des canalisations peuvent repartir de chacune des faces. Les agents assurent le bon fonctionnement du réseau !

Installation du jeu :

Au démarrage de la partie,

une diagonale de 7 tuiles doit être positionnée pour préfigurer un plateau à construire de 7 par 7 tuiles, soit 49 tuiles en tout :

- La tuile "Régie" doit être placée au milieu,
- Les 2 tuiles "espace culturel" et « entreprise » (coudes à 90°) doivent être placées aux extrémités d'une des diagonales (aux angles) du plateau (comme sur la photo d'une fin de partie ci-avant).
- Les 4 tuiles « bâtiments publics » « Hôtel de Ville » « habitations » « Espaces naturels ou cultivés » sont à placer pour compléter la diagonale de 7 tuiles en tout.

Cette diagonale est le point de départ pour commencer à construire ensemble un réseau d'eau potable.

RAPPEL : La tuile "Régie" est obligatoirement au centre. Les 2 tuiles "espace culturel" et « entreprise » (coudes à 90°) terminent nécessairement la diagonale. Les 4 tuiles « bâtiments publics » « Hôtel de Ville » « habitations » « Espaces naturels ou cultivés » doivent simplement être dans le prolongement des tuiles précédentes (2 de chaque côté de la tuile « Régie ») afin de former une des 2 diagonales du plateau de jeu..

Déroulement du jeu

- 1- Installer ensemble la diagonale de 7 tuiles de départ avec la "Régie" au centre et les coudes à 90° aux extrémités,
- 2- Mélanger les 10 tuiles « évènements » et les poser en pile la face contre table,
- 3- Mélanger les 36 tuiles « canalisations » et distribuer pour commencer 1 tour,

3 tuiles faces cachées par joueur dans le cas de 2 à 4 participants,
2 tuiles faces cachées par joueur dans le cas de 5 ou 6 participants,

le reste est posé sur table, en pile, toujours face cachée.

Déroulement d'une partie complète :

Une partie comprend :

- 3 tours dans le cas de 2 à 4 joueurs
- 2 tours pour des parties de 5 à 6 joueurs.

Déroulement d'un tour :

- 1- Une tuile « évènement » sur le dessus de la pile est retournée*. Elle sera placée par le groupe en fin de tour,
- 2- Chaque joueur choisi une tuile dans son jeu et la place face cachée devant lui sans dévoiler les autres,
- 3- Une fois que les joueurs ont placé une tuile de leur « main » devant eux, tous les joueurs dévoilent leurs canalisations,
- 4- Tous les joueurs ensemble analysent les possibilités et posent les tuiles en discutant et se concertant, commençant ainsi à compléter le plateau,
- 5- La tuile "évènement" est alors dévoilée (*cela peut en effet ne pas avoir été fait, c'est un choix...) Elle est placée par le groupe.

IMPORTANT :

- Les tuiles doivent obligatoirement toucher le bord d'une autre tuile pour être validées sur leur position respective choisie.
- Si une information se trouve au dos d'une tuile, avant de poser cette dernière, le joueur détenteur doit la lire et ainsi transmettre son contenu à haute voix aux autres participants.

Ces informations font mieux connaître la Régie Eau Cœur d'Essonne et les bons gestes pour économiser l'eau.

Nombre de tours et de tuiles distribuées par tour, selon le nombre de joueurs :

Dans le cas de 2 à 4 joueurs : 3 tuiles « canalisations » distribuées à chaque joueur, au début de chaque tour.

- **Jeu à 2 joueurs** : 6 tours avec 2 tuiles "événements" à tirer au début des tours 1 à 5,
- **Jeu à 3 joueurs** : 4 tours avec 2 tuiles "événements" en début de chaque tour (les 2 tuiles « événements » restantes ne sont pas jouées).
- **Jeu à 4 joueurs** : 3 tours avec 3 tuiles "événements" en début de chaque tour (la tuile « événement » restante n'est pas jouée).

Dans le cas de 5 et 6 joueurs : 2 tuiles « canalisations » distribuées à chaque joueur, au début de chaque tour.

- **Jeu à 5 joueurs** : 3 tours, au 3ème tour chaque joueur reçoit 3 tuiles « canalisations » (La tuile « canalisation » restante n'est pas jouée).
avec 2 tuiles " événements" par tour (les 4 tuiles « événements » restantes ne sont pas jouées).
- **Jeu à 6 joueurs** : 3 tours avec 2 tuiles événements par tour (les 4 tuiles restantes ne sont pas jouées).

Fonctionnement et effets des tuiles " événements" :

Elles sont tirées en début de tour de jeu et elles doivent être posées par le groupe en fin de ce même tour de jeu.

- Les (2) **canalisations percées** se placent à la suite d'une canalisation existante et indique à cet endroit une fuite immédiate !
- Les (3) **agents techniques** peuvent soit se poser sur une fuite existante (tuile "canalisation percée") pour arrêter une fuite, soit se placer sur une sortie de canalisation pour permettre de poursuivre la construction du réseau.

NB : le tuyau qui entoure l'agent, indique qu'il est possible de repartir des 3 côtés restant sur la tuile.

- Les (3) **sites protégés** ne doivent pas être connectés au réseau. Aucune canalisation ne doit venir sur ces tuiles. Si c'est le cas, alors c'est une fuite dans le réseau !
- Les (2) **stations d'épuration** doivent être connectées au réseau. Elle termine une canalisation. Il n'est pas possible de repartir de ces (2) tuiles avec une nouvelle canalisation.

La fin d'une partie :

- Une fois que les tuiles du jeu ("mains des joueurs" + "événement") ont été toutes utilisées, la partie est terminée.
- L'objectif est de réussir à couvrir l'ensemble du "territoire" c'est à dire à former un carré de 7 X 7 tuiles.

Les réussites en fin de parties* :

- Si le groupe arrive à former un carré complet (sans trou) de 7 X 7 il gagne un tuyau pour réparer une fuite restante.

- Si le groupe de joueur a réussi à réaliser un circuit fermé (sans fuite / départ et arrivé à la Régie) de + de 10 tuiles (sans utiliser 2 fois la même tuile) il gagne 1 tuyau* pour réparer une fuite.
- Un circuit de + 20 tuiles = 2 tuyaux de réparation représentés par des bouts de bois bleu.

Dans l'exemple de fin de partie (p2) le plus grand circuit fermé est de 15 tuiles (on ne compte pas la Régie). L'avez-vous trouvé ? :)

*Il est possible ensuite d'adapter les conditions pour gagner une réparation... par exemple, un 1/2 plateau de jeux complet, sans tuiles manquante permet de gagner une canalisation de réparation, le plateau complet de fin de partie permet d'obtenir 2 canalisations...

Définition des fuites :

- Une canalisation qui sort en bout de périmètre est une fuite.
- Une canalisation qui sort sur le bord d'une tuile "évènement" est une fuite.
- Une canalisation qui n'est pas connectée par son bord à une autre canalisation est une fuite.
- Une tuile "canalisation percée" est une fuite.