

Règles de *Sous-Tension*

Nombre de
joueurs



5

Age des
joueurs



18+

Temps
de jeu



± 1H30

Que contient ce jeu ?

1 Plateau collectif	1 réserve nucléaire	16 cartes " <i>Production</i> "
5 Tableaux de bord	1 poubelle énergie	50 cartes " <i>Actions</i> "
1 Dé " <i>Tension</i> "	1 compteur électrique	10 cartes " <i>Personna</i> "
1 Dé traditionnel	50 jetons d'énergie PV (verts)	14 cartes " <i>Aléa</i> "
1 sablier de 1min30	30 jetons d'énergie nucléaire (noirs)	

PRÉVOIR UNE VALISE POUR TRANSPORTER LE JEU SOUS-TENSION !

Contexte

Vous êtes habitants du même immeuble et vous devez réussir à coopérer. Oui... ça commence mal !

Des panneaux solaires ont été installés sur votre toit, l'objectif est donc de se partager cette énergie produite sur une semaine. Se doucher en écoutant Mylène Farmer, brancher son épilateur à poil de nez.... Autant de petites habitudes à réaliser chaque jour, sans gaspiller l'électricité de vos voisins. Il a l'air drôle ce jeu non ?

Attention, il vous faudra discuter, négocier, (vous battre ?) pour que le collectif survive ensemble à cette semaine sous-tension ! *MUSIQUE DE SUSPENS*

Préparation de la partie

Tout d'abord, assurez-vous d'être 5 joueurs. Si vous êtes plus, débarrassez-vous des personnes en trop.

Les joueurs disposent le *Plateau* au centre de la table (ou sur le côté si vous n'êtes pas maniaque). Ils placent *La Réserve Nucléaire* avec 21 cubes d'énergie à l'intérieur et *La Poubelle de l'énergie* sur ce plateau central. Chaque joueur prend un *Tableau de bord* et le place devant lui.

Chaque joueur se voit attribuer au hasard une carte *Personnage* qu'il insère dans le socle prévu à cet effet. Tous les joueurs placent leurs curseurs *Réputation* et *Confort* sur le niveau 5.

But du jeu

Collectivement, les joueurs devront réaliser le maximum d'actions tout au long de la semaine. Si la limite de consommation de l'énergie photovoltaïque est dépassée ou si la réserve nucléaire est épuisée, la partie est perdue.

A titre individuel, le joueur ayant réussi à obtenir les jauges confort et réputation les plus élevées, a gagné la partie.

Comment gagne-t-on ?

Collectivement : Si une semaine se déroule (7 tours) sans que la partie ne soit perdue alors la partie est gagnée.

Individuellement : Le joueur ayant le plus gros score en faisant la somme de ses points *Confort* et *Réputation* est la gagnant de la partie à titre individuel.

Comment perd-on ?

Collectivement : Si la *Poubelle de l'énergie* dépasse son niveau maximal alors la planète est en surchauffe et la partie est perdue.

Collectivement : Si la *Réserve nucléaire* est vidée, la planète est sur-polluée et la partie est perdue.

Individuellement : Si la jauge de *Confort* ou de *Réputation* d'un des joueurs atteint 0 alors le joueur a perdu et la partie continue pour les autres joueurs.

Déroulé d'une partie

Début de journée

Une partie se joue en 7 tours (1 semaine), correspondant chacun à 1 journée d'autoconsommation.

Pour commencer, le *Marqueur temporel rouge* est positionné sur le "L" (correspondant à Lundi).

Au début d'une journée une carte *Production* photovoltaïque est tirée. Les joueurs placent alors les pions d'énergie photovoltaïque (verts) sur le *Plateau* selon la répartition indiquée par la carte.

Une carte *Aléa* est tirée et lue à l'ensemble des joueurs. La règle imposée par cette carte est valable pour l'ensemble de la journée.

→ Si la carte *Aléa* ne concerne personne pour ce tour replacer la carte au dessous de la pile de cartes *Aléa*.

Chaque joueur tire une carte *Action*. Le plus jeune personnage commence à tirer puis le joueur à sa droite continue.

A tour de rôle les joueurs énoncent la carte *Action* qu'ils viennent de piocher.

Débute alors la phase de répartition de l'énergie.

Répartition créneau par créneau

Pour chaque créneau de 3 heures, les joueurs concernés par des actions sur cette plage se concertent pour réaliser leurs actions avec les pions d'énergie photovoltaïque (verts) ou d'énergie nucléaire (noirs).

→ *Attention, les contraintes de chaque personnage doivent être prises en compte lors de la répartition de l'énergie.*

→ *Si une Action ne peut pas être réalisée à cause d'une contrainte imposée par la carte Personnage alors l'Action est forcément refusée par le joueur.*

Les joueurs doivent utiliser autant que possible l'énergie photovoltaïque.

→ *Attention, une fois l'énergie d'un créneau réparti, on ne peut pas revenir en arrière pour modifier la répartition sur un créneau antérieur.*

Malus nucléaire

Dans le cas où il n'y a pas assez d'énergie photovoltaïque disponible sur un créneau, les joueurs concernés doivent trouver un accord pour la consommation de l'énergie nucléaire. Si plus de 2 unités nucléaires sont consommées par une personne sur un créneau, alors -2 de réputation pour celui qui les consomme.

Sablier de décision

A partir de ce moment, un *Sablier de décision* est déclenché. Une fois le temps écoulé, et sans accord des joueurs, le mode *Tension* est activé. (Voir paragraphe mode *Tension*).

Si un accord est trouvé dans le temps imparti, alors la répartition se poursuit sur les créneaux suivants, avec le même processus.

Action réalisée ou refusée

Une fois l'Action réalisée ou refusée, les curseurs *Réputation* et *Confort* de chaque joueur sont mis à jour. (voir Curseur Réputation et Confort). A la fin du tour chaque joueur vérifie à l'aide de son *Tableau de bord* s'il a pris la quantité d'énergie nécessaire à la réalisation de son Action.

→ *Dans le cas où un joueur n'a pas pris la quantité qu'il fallait, alors il doit faire comme si il avait refusé l'Action.*

Le joueur met ensuite à jour ses curseurs en conséquence, et jette son énergie photovoltaïque dans *La Poubelle de l'énergie*.

Les joueurs comptabilisent le nombre d'unité d'énergie photovoltaïque restant sur le *Plateau*. Ils placent les cubes restant dans la *Poubelle de l'énergie*.

Fin de journée

Les joueurs débarrassent leur tableau de bord en jetant les pions d'énergie consommée dans le *Compteur électrique collectif*, et remettent leur cartes *Actions* sous la pile. Le tour est terminé. Un nouveau jour commence et le processus énoncé ci-dessus reprend si *La Poubelle de l'énergie* n'est pas pleine et si *La Réserve nucléaire* n'est pas vide.

Le Plateau

Le Plateau est l'élément collectif du jeu. Il permet d'afficher à chaque tour la quantité d'énergie photovoltaïque disponible. *La Réserve nucléaire* et *La poubelle de l'énergie* sont également placées sur *Le Plateau*.



Le Tableau de bord

Le Tableau de bord est constitué d'un planning qui permet de suivre ses dépenses énergétiques de chaque tour.

La Réserve nucléaire

La Réserve nucléaire permet de disposer l'ensemble des unités d'énergie nucléaire.

21 unités d'énergie y sont placés lors de l'installation du jeu.

A chaque *Action* réalisé avec de l'énergie nucléaire les cubes sont pris dans *La Réserve nucléaire*. Si *La Réserve nucléaire* est vide, la partie est perdue.

La Poubelle de l'énergie

La Poubelle de l'énergie permet de disposer les cubes d'énergie photovoltaïque qui n'ont pas été consommé à l'issu de chaque tour. Sa capacité maximale est de 13 unités, si celle-ci est vide alors la partie est perdue.

Le Compteur électrique

Le Compteur électrique permet de vider les *Tableaux de bord* personnels à la fin de chaque tour.

Marqueur temporel

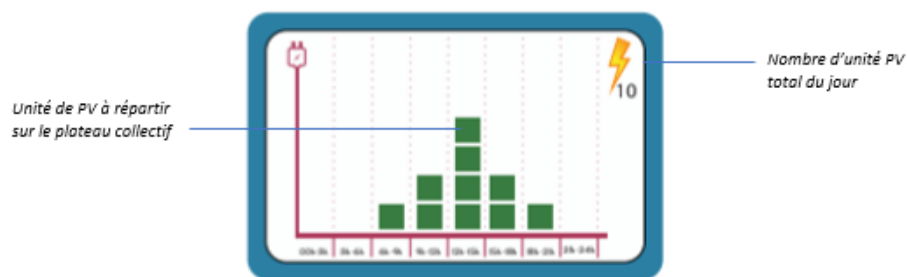


Le jeton *Marqueur temporel rouge* permet de suivre l'avancé de la partie. Il est déplacé au début de chaque tour sur le jour suivant.

Les cartes

Production photovoltaïque

Les cartes Production photovoltaïque indiquent la répartition de l'énergie photovoltaïque produite pour chaque journée. Chaque carré vert symbolise une unité d'énergie photovoltaïque. Les joueurs doivent disposer les pions d'énergie photovoltaïque correspondant à la répartition sur *Le Plateau*.



Personnages



Les cartes *Personnages* sont distribuées à chaque joueur en début de partie. Sur chaque carte sont indiqués : son âge, son trait de personnalité, son activité, ses contraintes ou priorités. Les contraintes ou priorités indiquées sur la carte *Personnage* doivent être prises en compte à chaque tour de jeu sauf indication contraire de la carte *Aléa*.

Aléa



Une carte *Aléa* est tirée à chaque début de tour. L'intitulé peut porter sur le collectif ou sur un personnage en particulier.

Action



Une carte *Action* est tirée par chaque joueur à de chaque tour. La carte *Action* contient 5 informations.

- Le descriptif de l'Action à effectuer,
- Le coût énergétique de l'Action,
- Le créneau horaire durant lequel l'action doit être réalisée,
- Les points de confort gagnés si l'Action est réalisée ou perdus si elle est refusé pendant le tour,
- Les points de réputation que le joueur gagne s'il renonce à l'Action.

Les joueurs peuvent décider de réaliser ou non chaque *Action* en fonction du contexte (niveau des curseurs *Confort* et *Réputation*, des interactions avec les autres joueurs, de l'énergie photovoltaïque et nucléaire restante)

Les jauges

La jauge *Confort*



Chaque joueur possède une jauge *Confort* sur son support de carte *Personnage*. En début de partie, le curseur de la jauge est placé sur le niveau 5.

Le curseur évolue en fonction des décisions prises par le joueur. Si l'Action que chaque joueur tire à chaque tour est réalisée alors le curseur *Confort* est augmenté du nombre de point indiqué sur la carte *Action*. En revanche, si le joueur décide de ne pas effectuer l'Action alors le curseur *Confort* est diminué du nombre indiqué sur la carte *Action*.

La jauge *Réputation*



Chaque joueur possède une jauge *Réputation* sur son support de carte *Personnage*. En début de partie le curseur de la jauge est placé sur le niveau 5.

Le curseur évolue sur la jauge en fonction des décisions prises par le joueur. Si l'*Action* que chaque joueur tire à chaque tour est réalisée, alors le curseur *Réputation* n'évolue pas. En revanche, si le joueur décide de ne pas effectuer l'*Action*, alors le curseur *Réputation* est augmenté du nombre indiqué sur la carte *Action*.

Si des joueurs déclenchent le mode *Tension* alors ces joueurs perdent 2 points de réputation.

Le mode *Tension*

Si à l'issue du temps imparti par le *Sablier de décision* les joueurs ne sont pas parvenus à une répartition de l'énergie alors le mode *Tension* débute.

Le dé TENSION est jeté pour savoir quel mode de décision sera appliqué.

FACE VOTE :



Tous les joueurs votent à main levée pour savoir quel joueur impliqué dans le conflit prendra la décision finale. Ce vote se fait à la majorité.

Le joueur choisi par la communauté prend alors la décision qu'il veut et les autres joueurs impliqués dans le conflit doivent appliquer les décisions prises par celui-ci.

FACE ALÉATOIRE :



Si le dé tombe sur la face *Aléatoire* alors les joueurs impliqués dans le conflit lance le dé classique. Celui qui fait le plus grand nombre décide de la répartition de l'énergie pour lui et les joueurs impliqués dans le conflit.