

FICHE TECHNIQUE

Nom du jeu :

666 pieds sous terre

Public / Nombre de joueur / Durée de la partie :

C'est un jeu **coopératif** destiné à toute la famille à partir de 8 ans. Il se joue de 2 à 5 joueurs.

Une partie dure une heure maximum.

Introduction / Histoire :

Le gaz de schiste est une énergie fossile emprisonnée dans la roche à plusieurs kilomètres sous terre.

Pour l'exploiter industriellement d'énormes moyens sont déployés, mais leur fiabilité est à peu près équivalente aux premiers avions...

La Compagnie d'Exploitation des Hydrocarbures (C.E.H) a décidé d'exploiter le sous-sol d'une région. Pour mener à bien ce projet, la C.E.H a débloqué d'importants crédits (= « installations »).

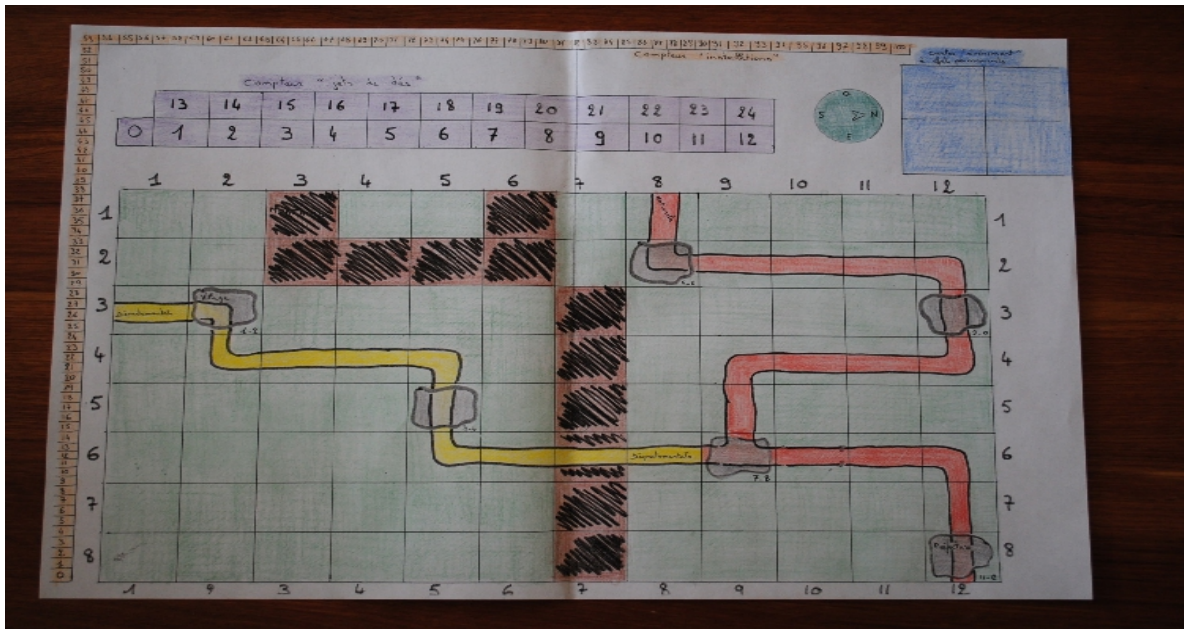
Certains habitants de cette région, alertés des dangers qui les menacent, se mobilisent et entrent en résistance. Pour défendre leurs vies, ils sont prêts à tout. Voies légales et illégales sont activées.
















L'objectif de ces résistants est de parvenir à empêcher l'exploitation du gaz de schiste, soit par la voie démocratique (en obtenant l'adhésion de la population par référendum pour en interdire l'exploitation), soit en épuisant les crédits débloqués par la C.E.H (en détruisant les installations de la compagnie).

La partie est **gagnée** : lorsque l'élu a réussi les référendums menés dans toutes les villes ou lorsque les crédits débloqués par la Compagnie d'Exploitation des Hydrocarbures sont épuisés.

Matériel / Eléments du jeu :

- 1 plateau de jeu représentant une province convoitée par la C.E.H découpé en 96 cases (12 x 8) :
 - 11 montagnes (marron)
 - 23 routes (jaune pour la départementale et rouge pour la nationale)
 - 6 villes (gris) ayant chacune une numérotation
 - un compteur « installations » (orange) sur le pourtour du plateau numéroté de 0 à 100
 - un compteur « jets de dés » (violet), numéroté de 1 à 24
 - une boussole (vert) indique les 4 points cardinaux
 - 2 emplacements réservés aux cartes « événement » à effets permanents (bleu)



- Les pions des joueurs :
 - 3 tracteurs rouges pour l'agriculteur rouge 
 - 3 tracteurs jaunes pour l'agriculteur jaune 
 - 3 tracteurs blancs pour l'agriculteur blanc 
 - 1 moto verte et un fourgon vert pour le militant  
 - 1 élu bleu 
- 30 cartes « événement » => Cf. fichiers : cartes n°1 et cartes n°2
- 5 cartes « personnage » => Cf. fichier : cartes n°2
- 40 jetons « camion » 
- 10 jetons « camion foreur » 
- 15 jetons « puits » 
- 15 jetons « piège » 
- 5 jetons « référendum » 
- 7 jetons « nappe phréatique » 
- 3 jetons « masque à gaz » 
- 1 jeton marqueur noir « installations détruites » 
- 1 jeton marqueur « jets de dés » 
- 1 dé à 8 faces (D8) et 1 dé à 12 faces (D12)

Principe / But du jeu :

L'exploitation du gaz par la C.E.H est représentée par la pose aléatoire de camions de forage sur le plateau.

Cette pose est réalisée sur des jets de dés qui indiquent les coordonnées de la position sur le plateau. Au cours du jeu, ces camions se transforment en puits d'exploitation si les coordonnées de leur case sont à nouveau tirées aux dés. Si malencontreusement, cette même case est à nouveau désignée par les dés, le puits explose.

La partie est **perdue** :

- lorsque 3 puits ont explosé ou
- lorsque 1 puits a explosé sur ou à côté (y compris en diagonale) d'une case « nappe phréatique ».

La partie est **gagnée** :

- lorsque l' élu a réussi les référendums menés dans toutes les villes (le dernier doit obligatoirement avoir lieu en préfecture) ou
- lorsque les crédits débloqués par la C.E.H sont épuisés (60 installations à 3 joueurs, 80 à 4 joueurs, 100 à 5 joueurs).

Mise en place :

- Installer le plateau sur la table
- Mélangez les cartes « personnage » et distribuez en une à chaque joueur

Chaque joueur se voit attribuer un rôle de résistant : l' élu, le militant ou l'agriculteur. Au-delà de 3 joueurs, les participants supplémentaires sont des agriculteurs. Répartition :

- 2 joueurs = 1 élu et 1 agriculteur (joués par 1 joueur) + 1 militant et 1 agriculteur (joués par l'autre joueur)
 - 3 joueurs = 1 élu + 1 militant + 1 agriculteur
 - 4 joueurs = 1 élu + 1 militant + 2 agriculteurs
 - 5 joueurs = 1 élu + 1 militant + 3 agriculteurs
-
- Position des joueurs sur le plateau :
 - 1 jet de D12 pour chaque agriculteur et le militant, pour déterminer leur ville de départ (2 chiffres sont attribués à chaque ville). Placez tous les pions sur la ville correspondante (ex : le joueur qui a les agriculteurs rouges obtient 5 au D12 il place ses 3 tracteurs sur la ville 5-6).
 - L' élu se place sur la préfecture (ville 11-12)
 - 3 jets de D12 + D8 pour déterminer l'emplacement des nappes phréatiques (toutes les cases sont concernées, c'est-à-dire qu'une nappe peut se trouver sous la route, sous la montagne ou sous une ville).
 - Placez le marqueur noir « installations détruites » sur le nombre d'installations maximales consenties par la C.E.H. (60 installations à 3 joueurs, 80 à 4 joueurs, 100 à 5 joueurs)
 - Mélangez les cartes « événement » en prenant soin de retirer au préalable les 2 cartes « 1^{er} tour », que vous replacerez ensuite au sommet de la pile.

Déroulement de la partie / Tour de jeu :

Chaque tour de jeu est composé de 3 phases :

- 1- Tirez une carte événement.
- 2- Jouez le nombre de « jets de dés » figurant en haut de la carte (l'élue a la lourde responsabilité de jeter les dés, il est assisté par les autres joueurs qui se répartissent : le décompte des « jets de dés », le repérage des coordonnées sur le plateau et la pose des installations).
- 3- L'élue se déplace en 1^{er}, puis les autres joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre

Descriptif à 4 joueurs « 1^{er} tour »

Phase 1 : la première carte événement est tirée

| 3 JOUEURS | 4 JOUEURS | 5 JOUEURS |
|-----------|-----------|-----------|
| 5 | 8 | 12 |

1^{er} tour

|

2 tracteurs par agriculteur (2 :)
1 camion (1 :)

Elle nous informe :

- de l'évènement (en début de partie pas d'évènement sur les 2 premières cartes)
- Ces évènements sont à prendre en compte avant de passer à la phase 2.
- du nombre de jets de dés à réaliser pour la pose des installations du C.E.H (par exemple 8 à 4 joueurs)
 - du nombre de tracteurs / véhicules que les agriculteurs / militants peuvent déplacer à ce tour ci

Phase 2 : « pose des installations de la CEH »

- Le jeton marqueur « jets de dés » est positionné sur la case 8 du compteur « jets de dés » du plateau
- Lancer les dés (D12 + D8), on obtient par ex : 11 et 5
- Poser un jeton « camion » sur la case correspondant aux coordonnées 11/5
- Réaliser au total 8 lancés de dé et poser les camions sur les cases correspondantes,
- Décompter ces lancés au fur à mesure à l'aide du marqueur

Remarque 1 : les 8 lancés de dés n'aboutissent pas forcément à la pose de 8 camions. Certaines cases ne permettent pas la pose de camion (ex : montagnes), d'autres au contraire la favorisent et induisent la pose de 2 camions (ex : routes, villes). Se référer aux règles pour plus de détails.

Remarque 2 : si les coordonnées d'une case déjà occupée par un camion sont à nouveau tirées aux dés, le jeton « camion » est remplacé par un jeton « puits ».

Remarque 3 : si les coordonnées d'une case déjà occupée par un puits sont à nouveau tirées aux dés, le jeton « puits » est remplacé par un jeton « masque à gaz » (attention 3 « masque à gaz » sur le plateau et la partie est perdue).

Remarque 4 : si ce jeton « masque à gaz » est sur une case adjacente à une nappe phréatique : la partie est perdue.

Je vous rassure, cela est fortement improbable que cela arrive au premier tour.

Phase 3 : déplacement des joueurs

L'élú est le premier à jouer puis aux autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

- N'ayant aucun pouvoir sur les camions, l'élú se rend dans une ville pour y réaliser un référendum. Il peut éventuellement agir sur un puits qui se trouve sur son passage. (Cf. règles)

- Le joueur 2, agriculteur, déplace 2 tracteurs (mentionné sur la carte évènement) jusqu'à 3 cases chacun. (il a la possibilité d'en déplacer qu'un seul de 6 cases : Cf. règles)

Les tracteurs ne peuvent neutraliser que les camions. Il suffit de se poser sur la même case pour l'éliminer.

Le jeton « camion » est alors retiré du plateau et le compteur « installation » mise à jour.

A chaque tour, une seule action pour chaque tracteur.

- Le joueur 3, agriculteur, même action.

- Le joueur 4, militant, déplace un seul (mentionné sur la carte évènement) de ses véhicules au choix (fourgon ou moto) du nombre de cases spécifiques à celui-ci.

Le militant peut agir sur les camions, les puits et peut également poser des pièges sur les routes.

Comme pour l'agriculteur, une seule action à chaque tour pour un même véhicule.

Les joueurs doivent neutraliser un maximum d'installations à leur de tour jeu. Ils doivent se mettre en accord afin de quadriller tout le plateau en tenant compte de la spécificité de chacun.

Descriptif à 4 joueurs « 2^{ème} tour »

Phase 1 : la deuxième carte évènement est tirée

| 3 JOUEURS | 4 JOUEURS | 5 JOUEURS |
|-----------|-----------|-----------|
| 4 | 7 | 10 |

1^{er} tour

| |
|---|
| 1 tracteur par agriculteur (1 r.) 2 militants (2 r.) |
|---|

Comme pour la première carte, pas d'évènement particulier.

7 jets de dés à réaliser pour la pose des installations du C.E.H.

Les agriculteurs ne déplaceront qu'un seul tracteur et les militants peuvent utiliser leurs 2 véhicules

Phase 2 : « pose des installations de la CEH »

Identique au premier tour avec 7 jets de dés

Phase 3 : déplacement des joueurs

Chaque joueur se déplace dans le même ordre que le tour précédent et remplit son devoir.

Descriptif à 4 joueurs « 3^{ème} tour »

Phase 1 : la 3^{ème} carte événement est tirée

| 3 JEUERS | 4 JOUEURS | 5 JEUERS |
|----------|-----------|----------|
| 4 | 6 | 9 |

Double camions
Les camions se déplacent sur 2.
Superposés, 2 jets de dés à lancer sur 1 d'entre eux.
Il faut donc que 2 résistants se
relient ensemble sur le cas pour les
supprimer ou bloquer. (2 est la couleur
« insalubre »).
Il s'agit pour résistants qui de va écrit pas
neutre liés.

| |
|-----|
| 3 t |
| 2 m |

Évènement « double camions » : lire l'évènement et l'appliquer sur ce tour ci.
6 jets de dés à réaliser pour la pose des installations du C.E.H.
Les militants et les agriculteurs peuvent déplacer tout leurs véhicules.

Phase 2 : « pose des installations de la CEH »

Identique au tour précédent avec 6 jets dés (attention pose de camions double)

Phase 3 : déplacement des joueurs

Chaque joueur se déplace dans le même ordre que le tour précédent et remplit son devoir.
Sur ce type d'évènement, il est primordiale que les joueurs se concertent afin d'éliminer ces
doubles camions.

Les tours continuent jusqu'à ce que la partie soit gagnée ou perdue (Cf. paragraphe Principe /
But du jeu)

Les résistants devront allier leurs forces et s'entraider afin de déterminer les déplacements les
plus judicieux. Un tour de jeu fait intervenir la variabilité des cartes « événement », le hasard
des dés et la stratégie de déplacement des résistants sur le plateau. Une partie gagnée dure
environ 1 heure, mais attention, la partie peut se perdre à tout moment...

Jeu " 66 pieds sous terre "

Auteurs : François Moulin et Sébastien Bailly

Jeu sous licence Creative Commons (CC) : BY + NC + SA

Voir les détails ci-dessous

Droits d'auteurs :

" 666 pieds sous terre "

Auteurs : François Moulin et Sébastien Bailly
Jeu sous licence Créative Commons : BY + NC + SA



<http://creativecommons.fr/licences/>

Attribution :

Vous devez attribuer l'oeuvre de la manière indiquée par l'auteur de l'oeuvre ou le titulaire des droits (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'ils vous soutiennent ou approuvent votre utilisation de l'oeuvre).

Attribution de l'oeuvre de cette manière :

"666 pieds sous terre "

Auteurs : François Moulin et Sébastien Bailly
Jeu sous licence Créative Commons (CC) : BY + NC + SA

Pas d'Utilisation Commerciale :

Vous n'avez pas le droit d'utiliser cette oeuvre à des fins commerciales.

Si vous désirez contactez les auteurs pour une utilisation commerciale, veuillez joindre le Collectif 07 Stop aux gaz et huiles de schiste qui vous mettra en relation avec les auteurs.

www.stopaugazdeschiste07.org

Partage à l'Identique :

Si vous modifiez, transformez ou adaptez cette oeuvre, vous n'avez le droit de distribuer votre création que sous une licence identique ou similaire à celle-ci.

En savoir plus sur ces licences : <http://creativecommons.fr/licences/les-6-licences/>

Soutenez le Collectif 07 Stop aux gaz et huiles de schiste : parce que ce combat essentiel demande un investissement humain et un financier important : www.stopaugazdeschiste07.org