

666 pieds sous terre

LE PRINCIPE DU JEU :

Il s'agit d'un jeu coopératif où les joueurs (de 2 à 5 à partir de 8 ans) incarnent des résistants qui doivent empêcher l'exploitation du gaz de schiste.

L'exploitation du gaz est représentée par la pose aléatoire de camions de forage sur le plateau. Au cours du jeu, ces camions se transforment en puits d'exploitation.

La partie est **perdue** : - lorsque 3 puits ont explosé ; - 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) ;
- lorsque les crédits débloqués par la Compagnie d'Exploitation des Hydrocarbures sont épuisés (**60 installations à 3 joueurs, 80 à 4 joueurs, 100 à 5 joueurs**).

COMPOSITION DU JEU

- 1 plateau de jeu représentant une province convoitée pour être exploitée et anéantie pour ses réserves de gaz en sous-sol.
- Plateau découpé en 96 cases (12 x 8), dont 11 montagnes, 23 routes et 6 villes ayant chacune une numérotation + un compteur « installations » sur le pourtour du plateau, numéroté de 0 à 100 + un compteur « jets de dés », numéroté de 1 à 24 + une boussole indique les 4 points cardinaux + 2 emplacements réservés aux cartes « événement » à effets permanents
- Les pions des joueurs :
3 tracteurs rouges /
3 tracteurs jaunes /
3 tracteurs blancs / 2 militants verts / 1 élu bleu

- 1 dé à 8 faces (D8)
- 1 dé à 12 faces (D12)
- 30 cartes « événement » ;
- 5 cartes « personnage » ;
- 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 « installations détruites » ;
- 1 jeton marqueur « jets de dés »

Mise en place

- Mélangez les cartes « personnage » et distribuez en une à chaque joueur.

- 1 jet de dé 12 faces pour chaque agriculteur et le militant, pour déterminer leur ville de départ (voir « ville » pour connaître le n° correspondant à chaque ville).

Placez tous les pions sur la ville correspondante (ex : le joueur qui a les agriculteurs rouges obtient 5 au dé 12 faces → il place ses 3 tracteurs sur la ville 5-6).

- 3 jets de dé 12 faces + dé 8 faces 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 ou sous la montagne).

- Placez l' élu sur la préfecture.

- Placez le marqueur sur le nombre d'installations maximales consenties par la C.E.H.

- 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.

Un 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' élu 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' élu se déplace en 1^{er}, puis les autres joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre.

REGLES

1- Les résistants

Chaque joueur se voit attribuer un rôle : 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

Chaque personnage a un rôle bien précis pour empêcher l'exploitation :

666 pieds sous terre

Agriculteurs :

Ils sont les premiers à intervenir et à faire front en utilisant leurs tracteurs pour le blocage des camions dès leur arrivée. Ils sont inefficaces sur les puits.

Chaque agriculteur possède 3 tracteurs.

Déplacement : A son tour de jeu, l'agriculteur regarde sur la carte événement combien de ses tracteurs se déplacent ce tour-ci (en bas à droite).

Si 1 ou 2 tracteurs se déplacent, le joueur choisit parmi ses 3 tracteurs le(s)quel(s) il déplace.

Un tracteur peut se déplacer de 3 cases maximum (y compris en diagonale).

L'agriculteur peut choisir de ne pas déplacer un tracteur afin de reporter sa valeur de déplacement (3 cases maxi) sur un autre tracteur (ce dernier peut alors se déplacer de 6 cases maxi).

Lorsqu'il se pose sur la même case qu'un camion, le tracteur fait barrage. Le camion est alors retiré du plateau et décompté sur le compteur « installations ».

Astuce : bloquer un maximum de camions et ne pas négliger ceux qui sont sur ou à proximité des nappes phréatiques

Militants :

Ce sont des citoyens particulièrement actifs qui ne reculent devant aucune opération de sabotage pour empêcher l'exploitation du gaz de schiste.

Au nom de la désobéissance civique, ils s'attaquent aux camions et aux puits, et piègent les routes.

Ils sont 2. L'un se déplace en vieux fourgon, l'autre en moto de cross non homologuée pour rouler sur la route.

Déplacement : A son tour de jeu, le militant regarde sur la carte événement combien de ses pions se déplacent ce tour-ci (en bas à droite).

Si 1 seul militant se déplace ce tour-ci, le joueur choisit quel militant il déplace.

Le militant en fourgon se déplace de 4 cases maximum (y compris en diagonale) et ne peut pas franchir la montagne.

Le militant en moto de cross se déplace de 6 cases maximum (y compris en diagonale), il se rend en montagne, il peut traverser une route, mais il ne reste pas plus d'une case sur la route.

Lorsque les militants s'arrêtent sur une portion de route (y compris la moto), ils peuvent immédiatement la piéger (poser un marqueur « piège » sur la case).

Lorsque les militants s'arrêtent sur une case occupée par un camion ou un puits, le sabotage a lieu.

Ceux-ci sont retirés du plateau et décomptés sur le compteur « installations ».

Astuce : poser un maximum de pièges dès le début du jeu, mais attention aux cartes « événements ».

Elu :

Son objectif est de rallier chaque ville dans la lutte contre l'exploitation du gaz de schiste. Pour cela, il organise des référendums contre l'exploitation du gaz de schiste.

Lorsqu'il a réussi dans les 5 villes, il doit se rendre en préfecture pour un dernier référendum. S'il y parvient, l'exploitation du gaz de schiste est définitivement stoppée, et la partie est gagnée.

Déplacement : A son tour de jeu, l' élu peut se rendre d'une ville à l'autre. Des flèches relient les villes qui sont interconnectées.

Lorsqu'il se pose sur une ville, il peut immédiatement organiser un référendum (voir « référendum »).

En cas de résultat négatif, il ne peut pas organiser un nouveau référendum dans cette même ville dès le tour suivant.

Il ne peut pas faire obstacle aux camions.

L' élu intervient pour détruire les puits situés sur les cases adjacentes aux routes (au prétexte d'un défaut administratif sur le permis d'exploitation).

Exemple : l' élu se rend de la ville 1-2 à la ville 3-4.

Sur son chemin, il croise un puits sur la case 5/2.

Il peut choisir de l'ignorer pour aller tout droit vers la ville 3-4, mais il peut aussi choisir de lui faire barrage.

Pour cela, il se pose sur la case avec le puits, celui-ci est retiré du plateau et décompté sur le compteur « installations », puis l' élu retourne immédiatement rédiger son rapport dans la ville la plus proche, c'est-à-dire la 1-2 (si les villes sont à égale distance, le joueur choisit la ville dans laquelle il se rend).

L' élu ne peut faire barrage qu'à 1 puits par tour.

L' élu peut faire barrage à un puits et organiser un référendum dans le même tour.

2- [La Compagnie d'Exploitation des Hydrocarbures \(installations\)](#)

Camion :

Les camions ne se déplacent pas.

Ils sont uniquement posés sur les cases du plateau lors des « jets de dés » indiqués sur les cartes « événement ».

Ils constituent la 1^{ère} phase d'installation de la C.E.H.

1 camion = 1 point « installations »

- Lorsqu'une case « champ » est tirée aux dés, un camion se pose dessus. Le « jet de dés » est décompté.

- Lorsqu'une case « route » ou « ville » est tirée, un camion se pose sur chaque case « champ » adjacente (hors diagonale) (le plus souvent, 2 camions se posent)

(ex : le jet de dés indique la case 2-11 ; il s'agit d'une portion de route, donc le camion ne se pose pas dessus, mais à côté, c'est-à-dire sur la case 1-11 et sur la 3-11 ;

si la 3-11 est déjà occupée par un camion, alors vous y posez un puits ; si elle est occupée par un résistant autre que l' élu, le camion ne se pose pas). Le « jet de dés » est décompté.

- Lorsque la case tirée est **déjà occupée par un camion**, il se transforme en puits. Le « jet de dés » est décompté.

666 pieds sous terre

- Lorsque la case tirée est occupée par un **piège** (route) ou un **référendum victorieux** (ville), le camion est automatiquement perdu (décompté sur le compteur « installations »).

Le « jet de dés » est décompté.

- Lorsqu'une case « **montagne** » est tirée, aucun camion ne se pose (sauf carte spéciale). Le « jet de dés » est décompté.

- Lorsque la case tirée est occupée par un **agriculteur** ou un **militant**, le camion ne se pose pas.

Le « jet de dés » est décompté.

Lorsque la case tirée est occupée par l'**élu**, le camion se pose.

Le « jet de dés » est décompté.

- Lorsqu'une case « **masque à gaz** » (= inexploitable) est tirée, le camion ne se pose pas. Le « jet de dés » est rejoué.

Astuce : ne jamais laisser un camion sur une nappe phréatique, stopper le tout de suite !

Puits :

Ils sont la hantise des résistants.

Ce sont les installations à détruire en priorité. Ils constituent la 2^{ème} phase d'installation de la C.E.H.

1 puits = 2 points « installations »

- Un **puits se forme** lorsqu'un champ sur lequel se trouve déjà un camion est tiré aux « jets de dés ». Le jeton « puits » remplace alors le jeton « camion ».

- Un **puits explose** lorsqu'un champ sur lequel se trouve déjà un puits est tiré aux « jets de dés ». Le champ devient inexploitable, un jeton « masque à gaz » est posé dessus.

- Lorsqu'un puits est foré sur une case « nappe phréatique », un jet de D8 détermine si le conduit est bien percé (1 à 5) ou s'il est défectueux (6 à 8).

S'il est défectueux, la nappe est immédiatement contaminée et la partie est perdue.

- Tout puits explosé sur une nappe phréatique ou sur une case voisine (y compris en diagonale) pollue irrémédiablement la nappe : la partie est perdue.

- Lorsqu'un puits explose, la C.E.H fait marcher l'assurance. Un jet de D8 indique la somme remboursée (ex : pour un résultat de 3 au dé, remonter le compteur « installations » de 3 points).

3- Déplacements

- Une case vaut 1 point de déplacement.

- Une case « montagne » compte double.

- Les résistants se déplacent horizontalement, verticalement ou en diagonale.

- Les résistants ne sont pas obligés de faire le chiffre exact indiqué par leur déplacement. Un tracteur a jusqu'à 3 cases de déplacement.

- Agriculteurs et militants ne peuvent pas passer sur une case occupée par une installation pour leur déplacement. Ils sont

obligés de s'y arrêter pour mener une action de résistance. Ils peuvent en revanche les contourner.

- Dans son tour de jeu, un résistant ne peut neutraliser qu'une seule installation.

- Une case avec un « masque à gaz » n'est plus franchissable.

- L'élu peut passer sur une case occupée par une installation sans s'y arrêter. Il peut aussi s'y arrêter sans mener d'action.

4- Référendum

L'élu doit être positionné sur une case « ville » pour réaliser le référendum. Lancer un D8 :

- Nombre impair, les citoyens sont pour l'exploitation, le référendum a échoué

- Nombre pair, les citoyens sont contre, le référendum est réussi, un jeton « référendum » est posé sur la ville.

L'élu ne peut pas organiser un référendum deux tours de suite dans un même village. L'élu doit impérativement réaliser le référendum de la préfecture en dernier.

Dès que l'élu est passé dans toutes les villes et a réussi les 6 référendums, la partie est terminée, les résistants ont gagné.

5- Cartes « événement »

30 cartes composent le deck. A chaque tour de jeu, la carte du dessus est piochée. Un événement temporaire ou définitif peut figurer dessus.

Les 2 cartes « 1^{er} tour » sont mises de côté au moment de mélanger le deck, puis reposées au dessus de la pile avant de commencer à jouer. Ce sont les 2 premiers tours de jeux.

En bas à droite, figurent le nombre de tracteurs et de militants qui vont se déplacer ce tour-ci.

En haut de la carte, figure le nombre de « jets de dés » à effectuer ce tour-ci. Les chiffres diffèrent selon le nombre de joueurs.

6- Ville

6 villes figurent sur le plateau.

Elles sont reliées et traversées par des routes.

Chaque case « ville » équivaut à une valeur du D12 notée sur le plateau (1-2 ; 3-4 ; 5-6 ; 7-8 ; 9-10 ; 11-12).

Ces chiffres servent lors de la mise en place du jeu.

7- Routes

23 cases routes jalonnent le plateau. La rouge est une route nationale. La jaune est une route départementale. Elles peuvent être piégées par les militants. Dans ce cas là, un marqueur « piège » est posée sur la case.

8- Montagne

11 cases montagnes figurent sur le plateau. Elles sont plus difficiles à traverser (une case compte pour 2). Elles ne sont pas exploitables par la C.E.H (sauf carte « événement »).

9- Nappes phréatiques

Les produits chimiques projetés dans les puits risquent de se répandre dans les nappes, rendant impropre la consommation d'eau. Il faut donc à tout prix empêcher l'explosion d'un puits à proximité d'une nappe.

3 nappes sont posées de façon aléatoire sur le plateau au début du jeu. Toutes les cases peuvent accueillir une nappe.

4 autres nappes sont susceptibles de s'ajouter au plateau en fonction des cartes « événement ». Lors de la pose de ces nappes, un camion ou un puits peuvent déjà se trouver dessus. Il devient alors urgent de le supprimer.

666 pieds sous terre

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