

## Remerciements

Camille MARION  
Romain CORREARD  
Doran GOURON LE ROCH  
Carole LUCQUIN  
Chaymae OUAHIDI  
Hamza NAKHILI  
Antoine GIRARDON  
Haokun WANG  
Alexandre COQUILLAUD  
ainsi que  
Ludivine NOTARIANI  
Cédryc FERNANDEZ

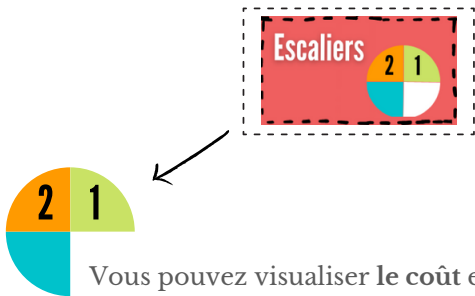
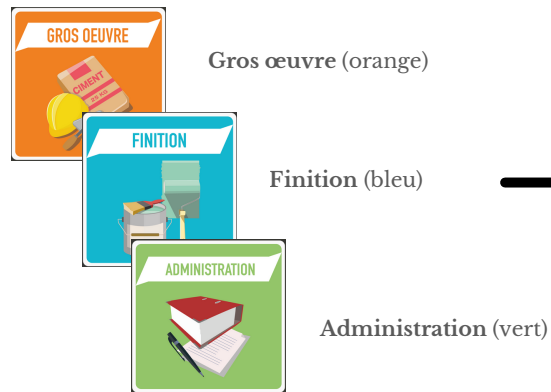
# GUIDE DU MANAGER

*Comment mener une partie ?*

U'nity Game

# PRINCIPE DU JEU

Le but de ce jeu est de **créer une maison en équipe**. Vous pouvez voir sur le plateau les différentes **étapes de sa construction**. Chaque tour de jeu représente une semaine de travaux. Et, si vous voulez **réaliser une tâche** vous devez **payer des points de compétences** dans différents domaines :



Conseil : quand une tâche est effectuée, notez le numéro du tour dans la case blanche

Vous pouvez visualiser le coût en point de compétence de chaque tâche grâce aux **pastilles de couleurs sur le plateau**. Chaque tâche ne peut être effectuée qu'une seule fois par tour.

Ex : la construction des escaliers coûte 2 cartes "gros oeuvre" et 1 carte "administration"

# COMPTAGE DES POINTS

Rappelons que la comptabilisation des points se fait en fin de partie.

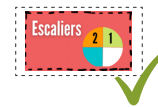
Une partie peut prendre fin de différentes manières : au bout d'un certain temps, au bout d'un certain nombre de tours ou lorsqu'une équipe arrive au bout du jeu. Cela devra être mis au clair en début de partie

Vous devez rester vigilants à cela lorsque vous jouez afin de faire les meilleurs choix.

## GAGNER DES POINTS :



Accepter la négociation avec une équipe adverse (+3pts)  
*voir carte négociation*



Réaliser une tâche  
Nombre de points gagnés = coût de la tâche



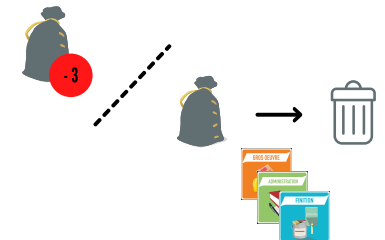
Réaliser une maison habitable (+15pts)  
(100% des tâches vertes et rouges réalisées)

## PERDRE DES POINTS :

Attention, finir la partie avec un déchet non traité vous fera perdre 3 points

Le traiter en cours de partie ne vous coûtera que la carte compétence de votre choix

Attention, s'il vous reste des points de compétences en fin de partie, ils seront perdus et ne vous rapporteront aucun point.





Sur certaines cases du plateau, des **poubelles** sont visibles. Les tâches en question vont donner à l'équipe une **carte déchet**. Celle-ci coûte **un point de compétence à traiter** et apporte **3 points de malus** si l'équipe ne s'en est pas débarrassée avant la fin du jeu.



Vous pouvez échanger une **carte embauche** contre **10 points de compétences**.

(ex : carte embauche finition = 10 cartes compétences "finition")

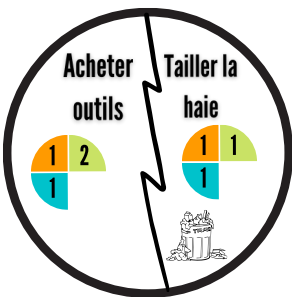
Lorsque vous détenez une carte embauche dans un domaine de compétence (gros oeuvre, administratif ou finition), **vous n'avez plus à payer les points de compétences associés**.



La carte Négociation **encourage les équipes à collaborer en cas de difficulté**.

Elle permet à une équipe de **se débloquer** et à l'autre d'être **récompensé de son aide** (+ 3 pts bonus)

*Voir carte Négociation*



Une **tâche collaborative** se trouve à la frontière entre chaque maison.

Cette tâche se divise en **2 parties** devant être effectuées chacune par un des deux voisins.

La tâche ne sera validée et rapportera **7 points aux deux équipes voisines**, si et seulement si, les deux parties ont été effectuées.

# PARAMETRAGE

*Quel niveau de jeu choisir et comment construire le jeu ?*

## Les différents niveaux de jeu

### INITIATION (15-20MIN ≈ 4 TOURS)

Sans enjeu pour le score final

Introduction des ordres de jeu et blocages

Compréhension de ses principes et de ses mécaniques

### CLASSIQUE (30-40MIN ≈ 8 TOURS)

Prérequis :

« niveau initiation » + explication des nouvelles cartes (embauches, déchets & négociations)

Phase de débriefing (≈ 10min)

### EXPERT (20-30MIN ≈ 6 TOURS)

Prérequis

« niveau classique »

Sujets plus poussés  
Phase de débriefing (≈ 10-15 min)

## Composition des cartes mystères

### 16 CARTES NIVEAU 1 MAX

4 MALUS

6 BONUS

6 NEUTRES

### 32 CARTES NIVEAU 2 MAX

5 MALUS

7 BONUS

10 NEUTRES

4 NÉGOCIATIONS

6 DÉCHETS

### 24 CARTES NIVEAU 3 MAX

4 MALUS

5 BONUS

8 NEUTRES

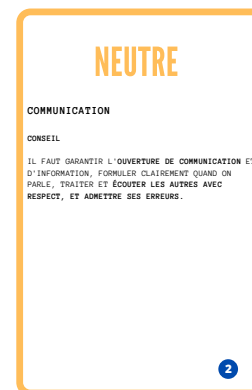
3 NÉGOCIATIONS

4 DÉCHETS

Vous pouvez retrouver les tâches des différents niveaux de jeu grâce aux couleurs présentes sur le plateau.

Vous pouvez aussi combiner différents niveaux de jeu qui se succèdent.

Exemple : "Initiation + Classique", "Classique + Expert" ou "Initiation + Classique + Expert"



Carte orientée communication



Carte orientée RPS (Risques PsychoSociaux)



Carte orientée TMS (Troubles Musculo Squelettiques)



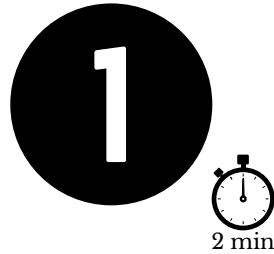
Carte non orientée

1/2/3 : niveau de jeu



Lors de la **constitution du tas de "cartes mystères"**, servez-vous des différentes couleurs de pastilles pour orienter le jeu (ou non) vers les sujets de votre choix.

## PHASES DE JEU

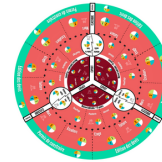


- Le maître du jeu lance un **chrono de 2 minutes**, chaque équipe doit se **mettre d'accord** et **piocher 5 cartes compétences**.
- **Fin de la première phase**, les équipes ont leur **stratégie** et leurs **5 points de compétences**

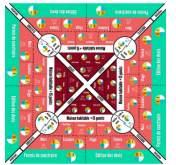


- L'équipe dont le tour est venu, **pioche une carte mystère** (bonus, négociations, neutre ou malus).
- L'équipe peut ensuite réaliser **jusqu'à 3 tâches sur son tour**. Attention elle peut être amenée à revoir sa stratégie au vue de sa **dernière carte mystère** ou si certaines **tâches ont déjà été réalisées** sur ce tour.
- Si l'équipe se retrouve **bloquée**, elle peut décider de ne rien faire et épargner ses cartes compétences ou utiliser une **carte négociation** qui lui permettra d'échanger des cartes avec une autre équipe

## COMPOSITION DU JEU



Deux plateaux sont fournis dans le U'nity Game. L'un est optimisé pour jouer à **3 équipes**, l'autre pour jouer à **4 équipes**.



Des **cartes compétences** sont présentes dans le jeu. Elles sont de 3 types (**gros oeuvre**,  **finition** ou **administration**). Elle serviront de monnaie d'échange afin de **réaliser les différentes tâches**.



A chaque tour, les équipes doivent tirer une carte Mystère, elles peuvent être de plusieurs types :

**Bonus** : Donne un avantage à l'équipe.

**Malus** : Ralentit la progression de l'équipe.

**Neutre** : N'influe pas la progression du jeu (conseils, temps d'échange...)

**Négociation** : Permet à l'équipe de disposer d'une carte négociation supplémentaire

