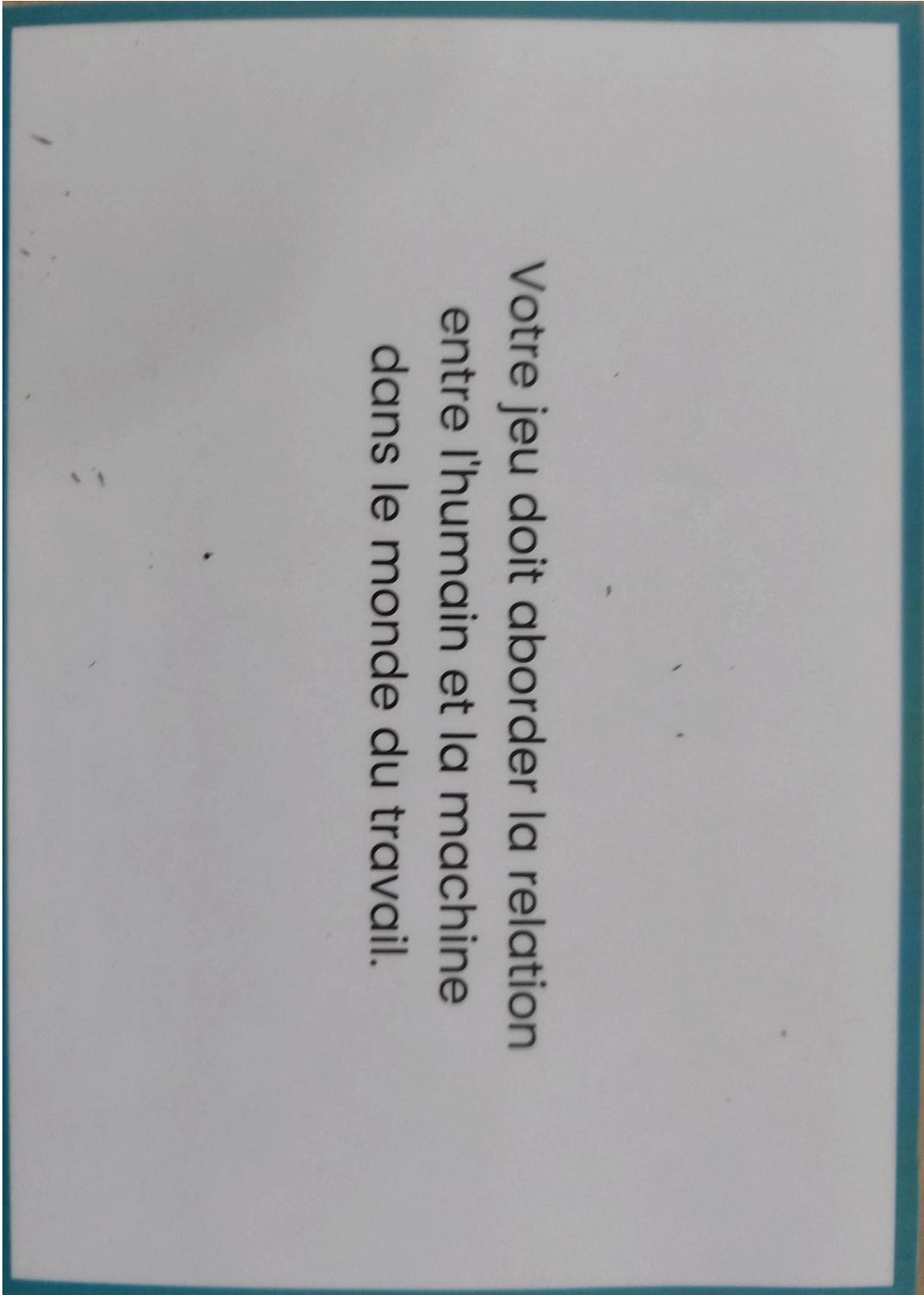


Jeu à 4 joueurs.

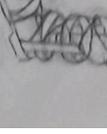
Contraintes :



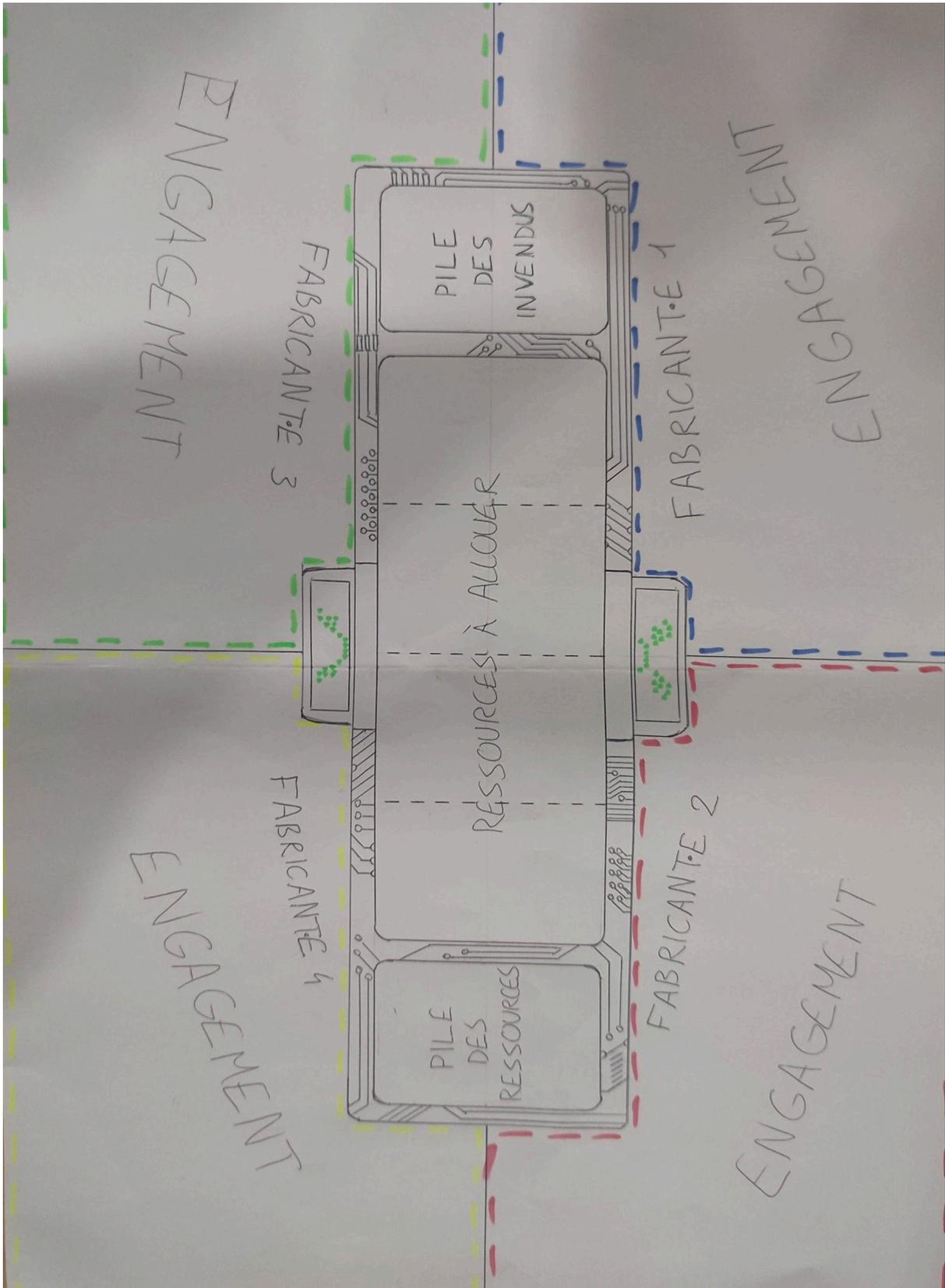
- Passage de la coopération à la compétition ou inversement
- Utilisation d'un plateau

Matériel

- 1 tableau de prix

Semelle à Réacteurs	GOEX 	7
	AIR JORDANE 	8
Semelle en Polyester	CROC MARTEENS 	14
	NAÏQUE 	6
Semelle en Gomme	CLAQUETS 	4
	ADADAS 	5
Corps en Polyester	Scratchs	
	Lacets	
Corps en Tissu	Scratchs	
	Lacets	
Corps en Cuir Végan	Scratchs	
	Lacets	
Semelle en Gomme	CREEPERS 	10
	DENNIS 	9
Semelle en Gomme	SNICKERS 	13
	SIMBA 	10
Semelle en Gomme	ÉSCARPÉS 	12
	LOUBOUTDEUX 	13
Semelle en Gomme	BALKEETS 	3
	MC. FLY 	13
Semelle en Gomme	MOCASSES 	4
	P.T. 	8
Semelle en Gomme	MOCASSES 	4
	SPARTIATES 	15
Semelle en Gomme	BALKEETS 	3
	BOTTES DIX-SEPT LEUX 	17

- 1 plateau IA



- 24 cartes ressources
 - 3 corps en polyester
 - 3 corps en tissu
 - 2 corps en cuir vegan

- 3 semelles en gomme
- 3 semelles en polyester
- 2 semelles à réacteurs
- 4 lacets
- 4 scratch

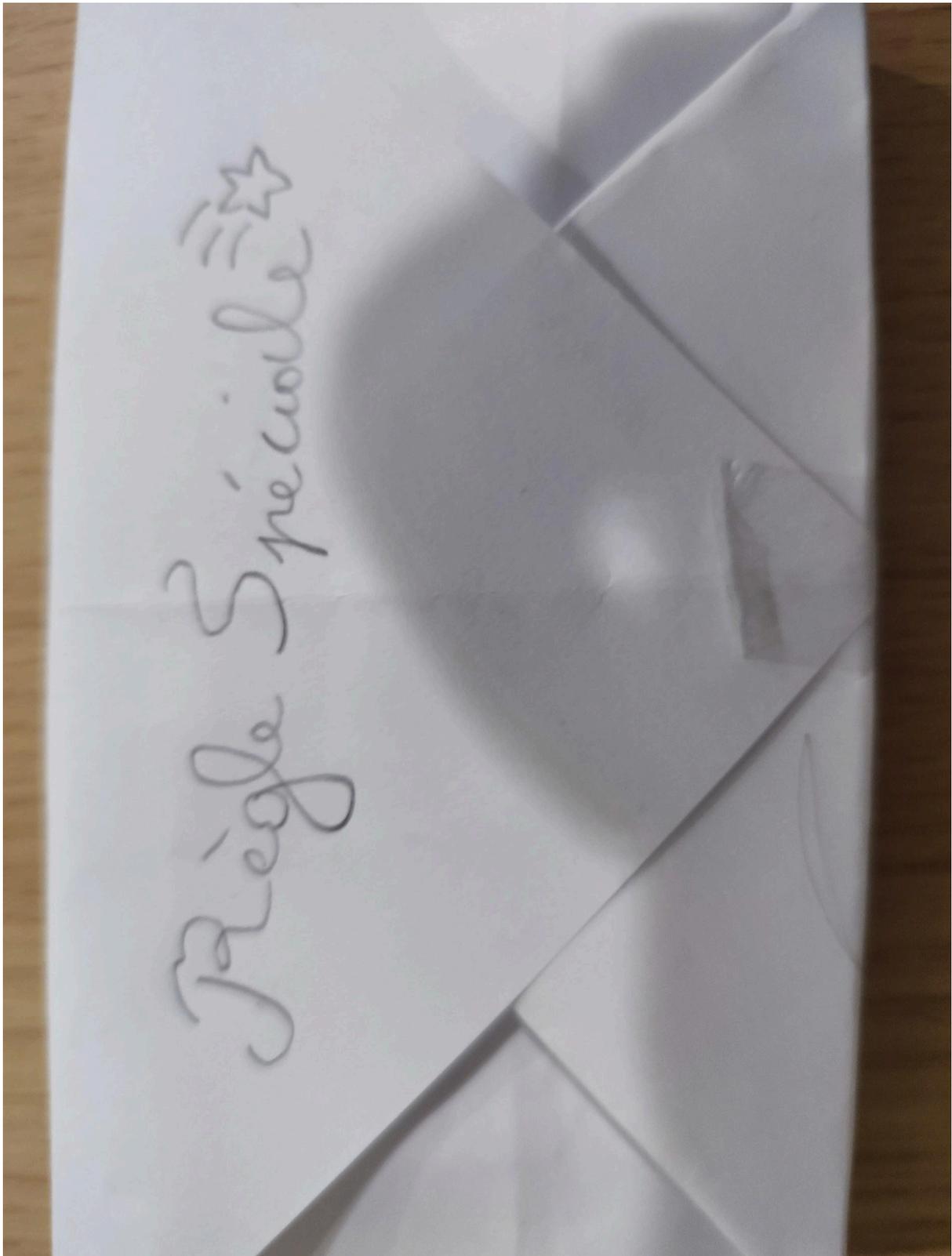


- 100 jetons d'engagement



(Utiliser les 2 paquets)

- 1 enveloppe contenant la règle spéciale.



Pitch

Vous êtes des fabricant•es de cyberchaussures dans le futur lointain de 2033. Le gouvernement vient de mettre en place un système d'allocation des ressources aux entreprises géré par IA.

Vous ne comprenez rien à l'IA, mais vous savez une chose :
Vous avez besoin d'écraser la concurrence pour gagner.

Déroulement

1 - Phase d'accumulation

Chaque tour, l'IA propose 4 ressources. Révélez donc 4 cartes ressources du paquet.
Les fabricant•es font ensuite des engagements envers l'IA pour obtenir un certain retour sur investissement.

Chaque fabricant•e choisit un nombre de jetons d'engagement à miser et le révèle simultanément aux autres joueurs.

Le/a fabricant•e ayant fait le plus grand engagement choisit une carte en premier, puis le second, et ainsi de suite.

Les fabricant•es peuvent décider de ne faire aucun engagement. Ils révèlent alors leur main comme les autres, et montrent qu'ils n'ont engagé aucun jeton. Ils ne gardent alors aucune ressource.

En cas d'égalité entre plusieurs fabricant•es, iels peuvent se mettre d'accord pour répartir les ressources entre eux. Si un désaccord subsiste, les fabricant•es refont un tour pour surenchérir sur leurs précédents engagements.

Les ressources non acquises rejoignent la pile des invendus.

Tous les jetons d'engagement qu'ont misé les fabricant•es sont placés sur leur côté du plateau IA.

Cette phase se répète jusqu'à ce que le paquet de cartes ressources soit complètement épuisé.

2 - Phase d'assemblage

Les fabricant•es utilisent leurs ressources pour fabriquer des chaussures.

Chaque combinaison de 3 cartes (1 carte semelle, 1 carte corps, 1 carte lacets/scratch) correspond à une chaussure sur le tableau des prix.

La quantité d'engagements que les fabricant•es ont fait est soustraite à la valeur des chaussures qu'ils ont réussi à produire. Cela représente le score de confiance que l'IA a envers eux.

Si un•e fabricant•e a encore des ressources en sa possession, qu'iel n'a pas été en mesure de transformer en chaussure, iel les gardent pour la phase suivante.

3-Phase de déstockage

L'IA se débarrasse des invendus en récompensant les plus méritants.

Tous les invendus sont disposés devant les fabricant•e.

Le/a fabricant•e ayant le plus haut score de confiance se procure l'une des ressources invendues de son choix, puis le second, et ainsi de suite (après le quatrième, s'il reste encore des invendus, c'est à nouveau au premier de choisir, puis au deuxième...)

La phase continue jusqu'à ce que la pile d'invendus soit complètement épuisée.

4-Nouvel assemblage

Les fabricant•es assemblent de nouveau des chaussures avec les ressources dont ils disposent et ajoutent la valeur de ces chaussures à leur score de confiance.

Le fabricant ayant le plus haut score de confiance gagne la partie et a la possibilité de lire la règle spéciale.