

Dossier de Participation

Fiche Technique

38ème Concours International de Créateurs de Jeux de Société de
Boulogne-Billancourt

15/01/2019

Nom du jeu :

« Par Ici ! »

Caractéristiques du jeu :

Type de public visé : Joueurs expérimentés

Âge des joueurs : 10 ans et plus

Nombre de joueurs : de 2 à 4 joueurs

Durée de partie : 45 à 60 minutes

Type de jeu : Jeu de gestion

Nombre de caractères de la notice : 16865

Participation au concours : Première participation

But et principe du jeu :

But du jeu :

Par Ici, c'est un jeu de société prônant l'inclusion des personnes en situation de handicap avec un objectif clair : la sensibilisation du grand public aux enjeux de l'accessibilité tout en étant un jeu réaliste et amusant.

Dans Par Ici, vous incarnez le directeur d'un établissement recevant du public et vous avez pour mission de le valoriser afin de satisfaire le plus de clients possible et ainsi devenir la destination phare de votre village.

A travers ce jeu, vous allez découvrir qu'accessibilité et attractivité sont complémentaires.

Principe du jeu :

Vous êtes gestionnaire d'un établissement de loisir dans la petite ville touristique de Colnoît. Ce village vient d'être filmé pour un reportage sur les lieux insolites, bientôt votre petite bourgade fourmillera de touristes. Il faut faire vite pour que tout soit prêt pour les accueillir ! Répondez aux attentes de vos clients potentiels en améliorant votre établissement. Faites-vous connaître en utilisant différents canaux publicitaires. Mais surtout, faites bien attention aux éventuels imprévus ainsi qu'à la concurrence de l'autre côté de la rue.

Les joueurs se disputent des cartes "**Client**" disposées au centre de la table à chaque nouvelle manche.

Votre objectif en tant que gérant ? Accumuler le plus de point de satisfaction via les cartes "**Client**" à la fin de la partie et ainsi devenir la destination phare de votre village.

Matériel utilisé :

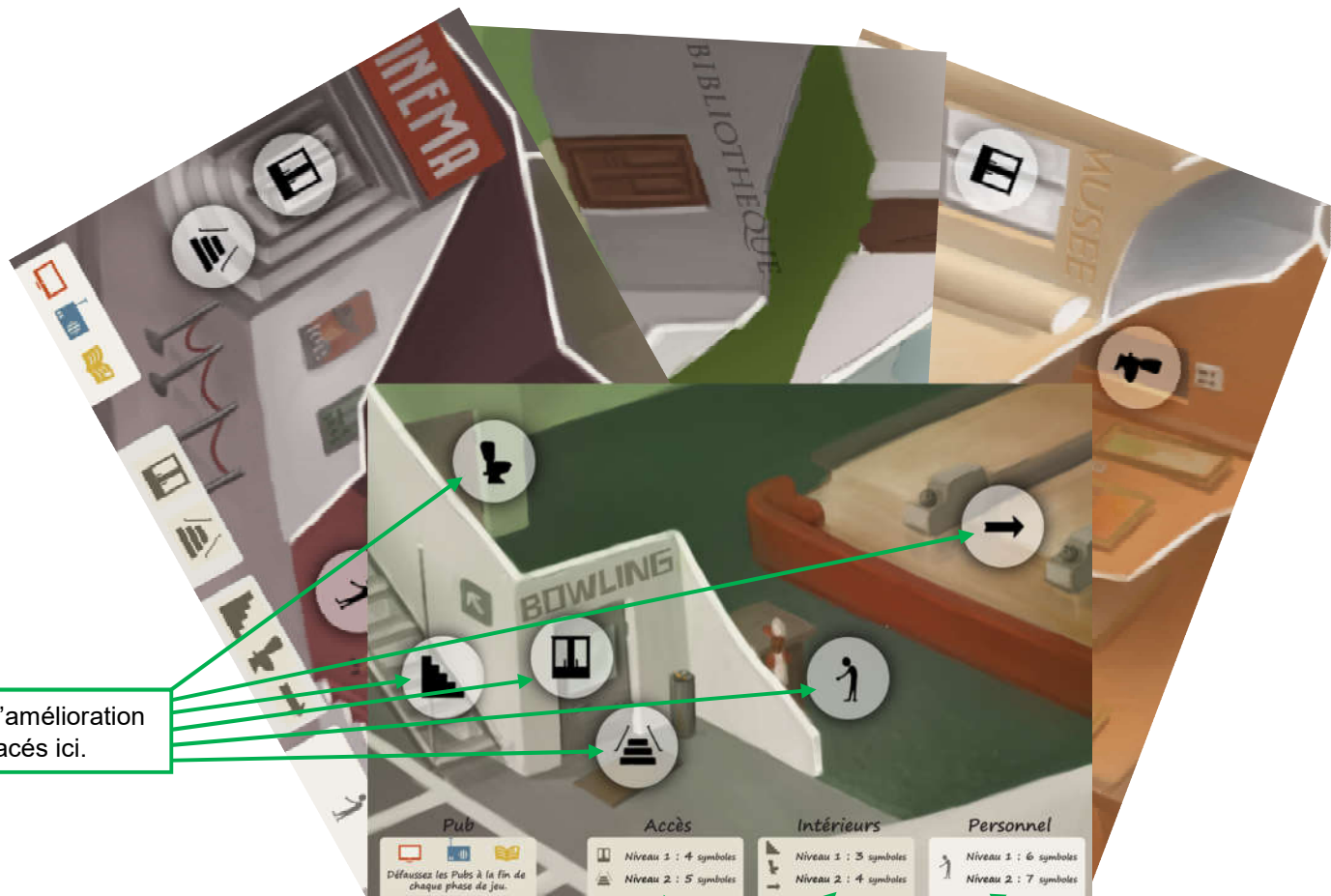
Direction Artistique :



Récapitulatif :

- 4 plateaux "**Etablissement**"
- 60 cartes "**Client**"
- 40 cartes "**Bâtiment**"
- 4 x 6 pions amélioration
- 2 x 2 pions pouvoirs
- 1 pion premier joueur
- 1 livret de règles
- 1 boîte de jeu

Les plateaux :



Les jetons d'amélioration sont placés ici.

Les catégories sont indiquées ci-dessus avec de gauche à droite : La pub, les accès, les intérieurs, le personnel. Lorsque les joueurs placent leurs cartes "Bâtiment" ils les posent face visible sur les colonnes correspondantes.

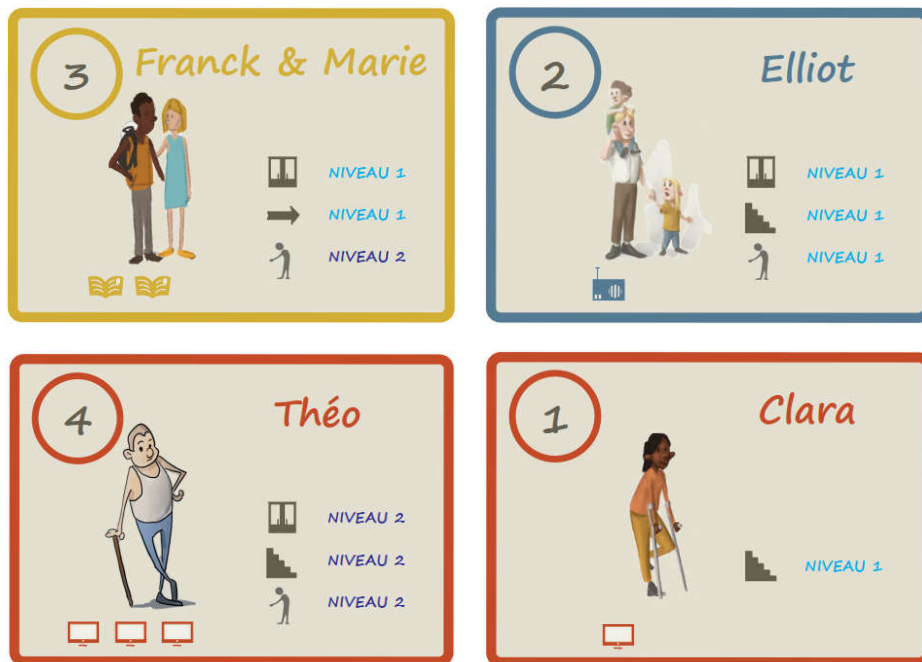
Le jeu est constitué de quatre (4) plateaux "**Etablissement**" ayant les dimensions suivantes :

- Largeur : 26,67 cm (10.5")
- Hauteur : 20,32 cm (8")

Chaque plateau dispose d'un design unique permettant aux joueurs de se familiariser avec l'établissement dont ils ont la charge.

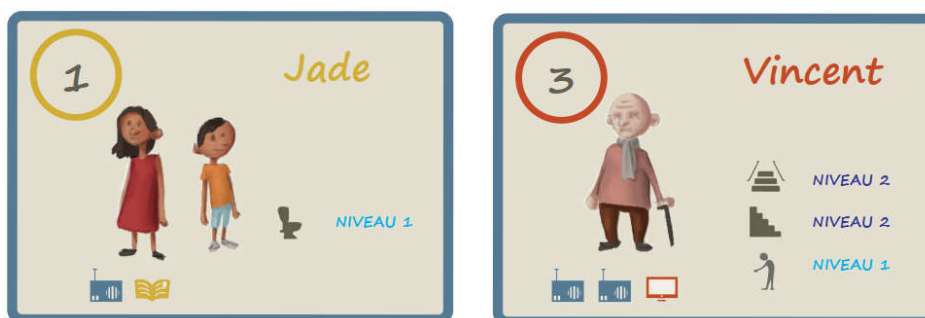
Pour l'instant il n'est prévu d'imprimer les plateaux que sur une face, permettant un choix de quatre (4) établissements différents. Il est possible de doubler ce nombre en imprimant chaque plateau des deux côtés cependant, il n'y a pas de valeur ajoutée à le faire si ce n'est le côté esthétique.

Les cartes "Client" :



Chaque personnage est pensé pour avoir une particularité. Cette particularité va justifier de son niveau de service attendu. Nous prenons le parti que chaque personne est unique et que chaque besoin l'est également. Ainsi, les 60 cartes "client" que compte le jeu « Par Ici ! » comportent chacune une combinaison unique de besoins.

Les personnages seront habillés selon leur couleur de publicité (rouge, jaune, bleu) afin d'harmoniser l'univers du jeu. La plupart des personnages ne sont sensibles qu'à une seule couleur de publicité mais certains sont multicanaux, de quoi rajouter un peu de piment !



Le jeu est constitué de soixante (60) cartes "Client" ayant les dimensions suivantes :

- Largeur : 8,89 cm (3.5")
- Hauteur : 6,35 cm (2.5")

Les cartes « Bâtiment »

Les cartes 3 ont aussi un symbole secondaire activable uniquement sur la pub, si il le choisi, le joueur peut alors remplacer son symbole principal par le secondaire.



Toutes les cartes sont munies d'un pouvoir, elles demandent de faire un choix, les utiliser pour les améliorations et la Pub ou bien les défausser pour les utiliser en pouvoir. Une seule carte pouvoir peut-être joué par tour de jeu.



Les couleurs servent à repérer le symbole lié à la carte. Empilez les cartes pour améliorer l'accessibilité de votre bâtiment mais aussi à attirer les clients grâce à la Pub.

Le nombre de symboles des cartes "Bâtiment" correspond à sa force. La valeur de chaque carte est comprise entre 1 et 3.

Le jeu est constitué quarante (40) cartes "**Bâtiment**" ayant les dimensions suivantes :

- Largeur : 8,89 cm (3.5")
- Hauteur : 6,35 cm (2.5")

Le jeu comporte également quatre (4) cartes "Bonus" vertes pouvant prendre la forme de n'importe quel symbole au choix dans les catégories. Les cartes "Bonus" cumulent leurs symboles lorsqu'elles sont utilisées en Pub.

Les pions amélioration :

Le jeu est constitué quatre sets de six (6) jetons d'amélioration ayant les dimensions suivantes :

- Circonférence: 2,01 cm (0.79")

Ils permettent de modéliser le niveau de service de chaque joueur et d'augmenter celui-ci pendant la partie. Chaque jeton a deux faces, une face présentant le niveau 1 et une face présentant le niveau 2. Ainsi, lorsqu'un joueur passe du niveau 1 au niveau 2, il a juste à retourner son jeton.



Les pions pouvoir :

Le jeu est constitué deux sets de deux (2) jetons de pouvoir ayant les dimensions suivantes :

- Circonférence: 2,01 cm (0.79")

Ils permettent aux joueurs utilisant les pouvoirs *misère* et *cache-misère* de pouvoir indiquer le changement de statut des points d'accessibilité visés.



Le pion premier joueur

Le jeu est contient un (1) jeton premier joueur ayant les dimensions suivantes :

- Circonférence: 2,01 cm (0.79")

Il permet au joueur qui le détient de commencer la manche et tous les tours de jeu pendant cette manche.



Le livret de règles :

Le jeu contient un (1) livret de règles de 18 pages ayant les dimensions suivantes :

- Hauteur : 20,32 cm (8.5")
- Largeur : 13,97 cm (5.5")

La boîte de jeu :

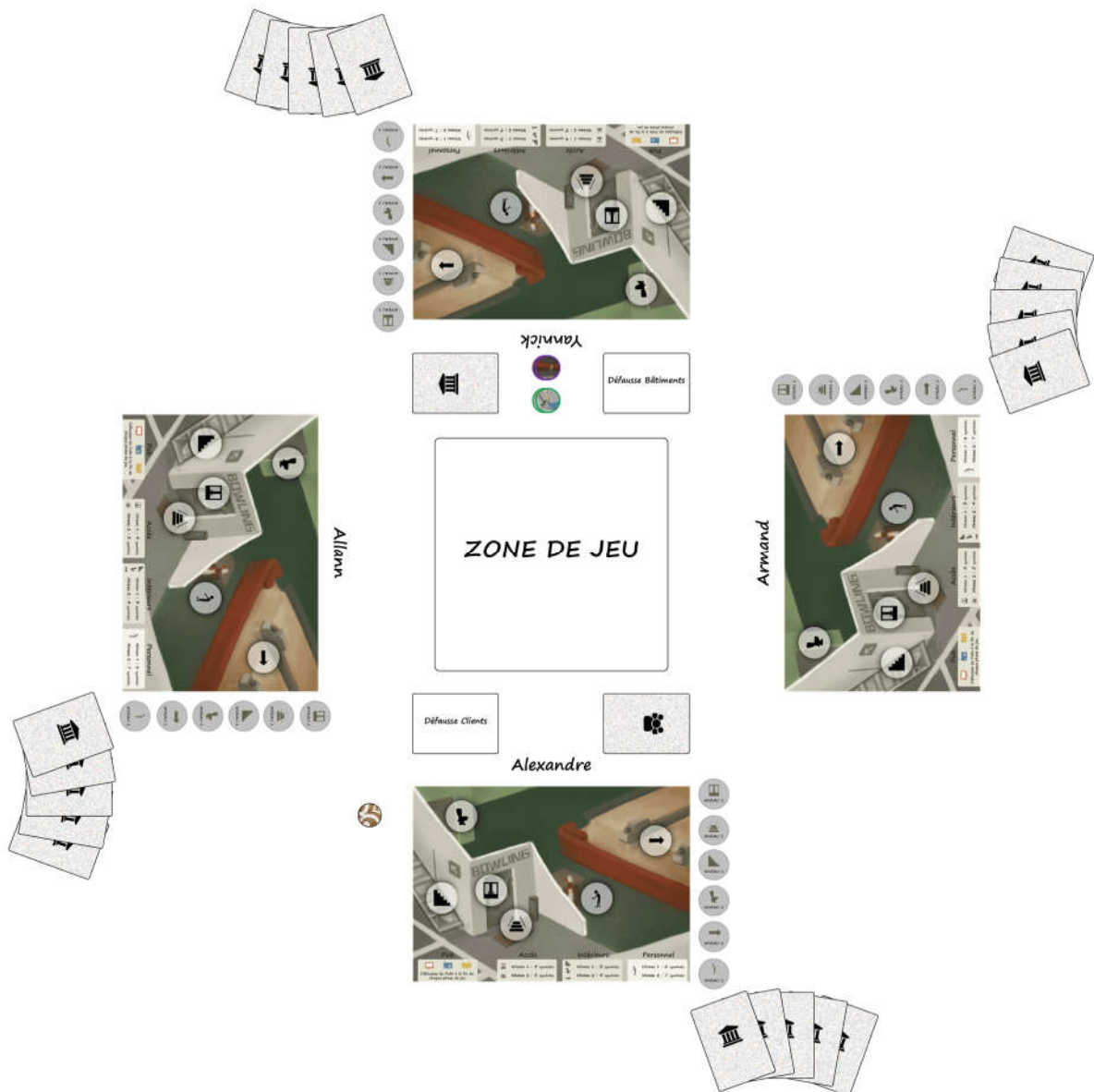


La boîte de jeu a les dimensions suivantes :

- Longueur : 28,58 cm (11.25")
- Largeur : 22,23 cm (8.75")
- Profondeur : 5,08 (2")

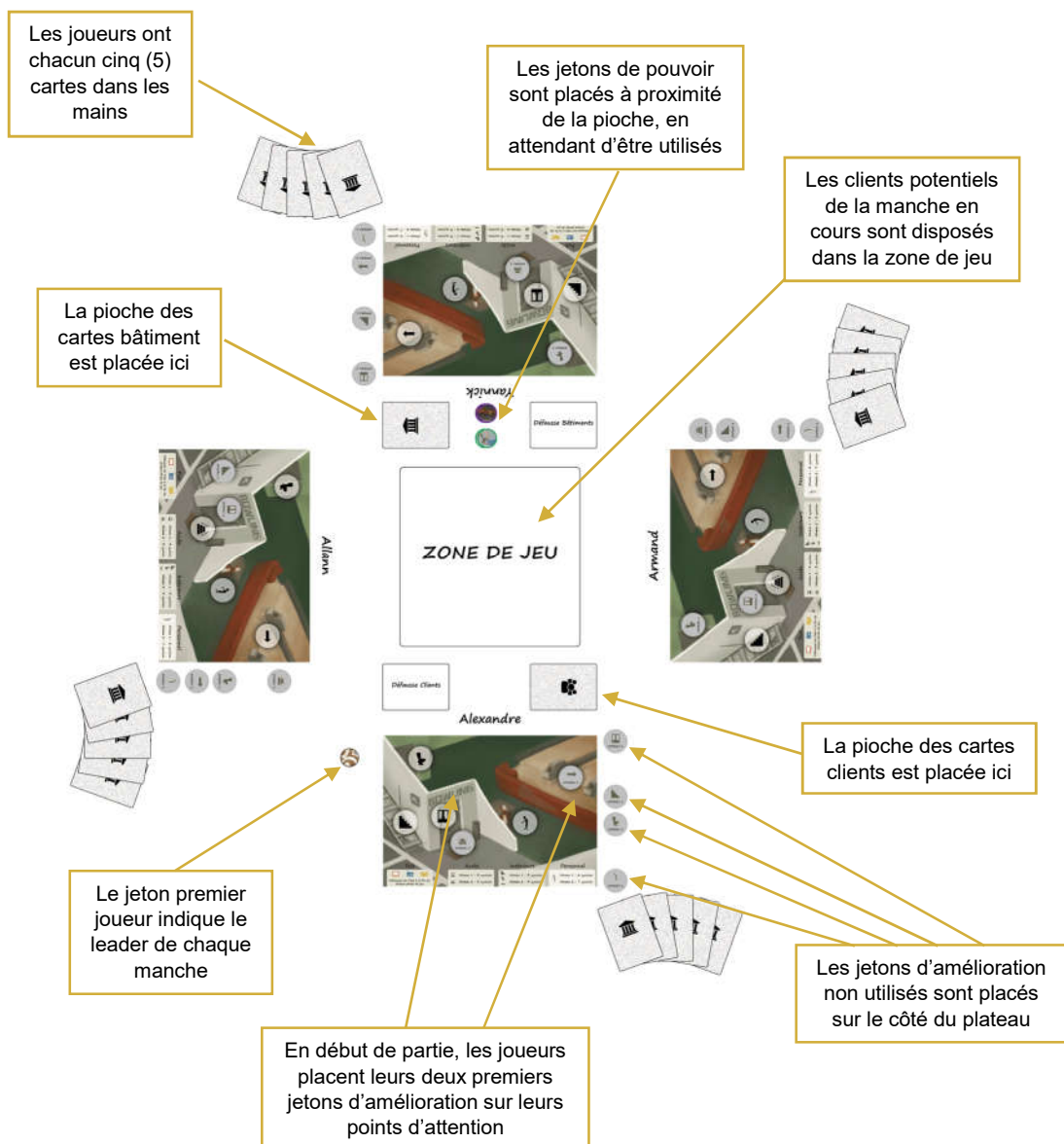
Mise en place du jeu :

Chaque joueur choisit son établissement de loisir. Placez la pioche "**Client**" et la pioche "**Bâtiment**" proches du centre de la table. Prenez chacun les jetons amélioration correspondant à votre établissement et placez-les sur le côté de votre plateau de jeu.



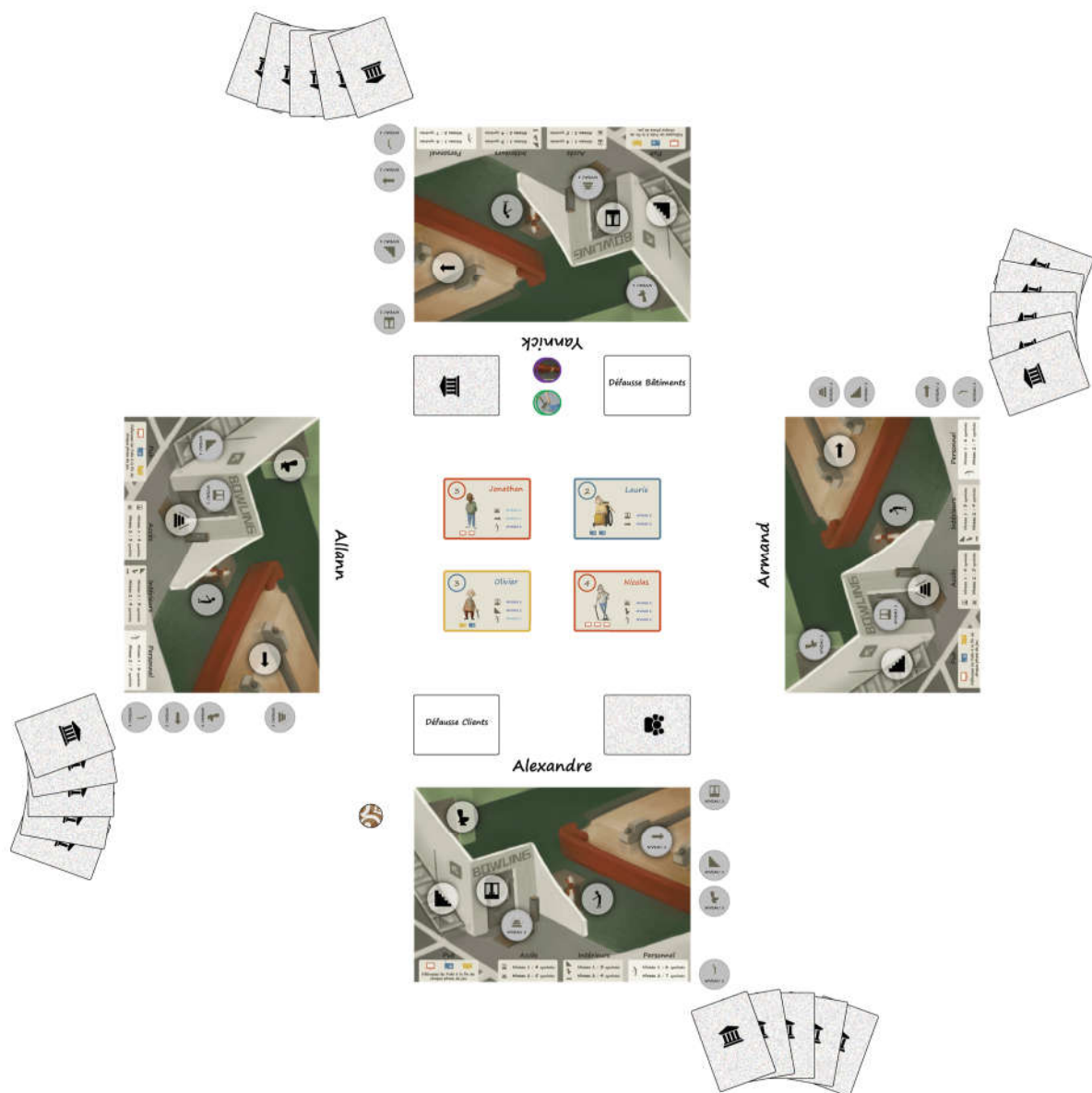
Chaque joueur prend deux (2) jetons amélioration de niveau 1 et les placent de la façon suivante :

- Un jeton est placé sur l'un des deux "**Accès**"
- Un jeton est placé sur l'un des trois "**Intérieurs**"



Descriptif de la première manche de jeu (Plusieurs tours) :

Phase 1 : Tirer les cartes Client



En début de partie, certaines cartes "**Client**" peuvent être trop difficiles à gagner pour les joueurs. Le premier joueur peut alors décider de jeter ces cartes et d'en retourner d'autres. Si le tirage convient au premier joueur ou à au moins deux joueurs sur la table, le tour peut continuer.

C'est ce qu'il se passe ici, les cartes demandent aux joueurs un niveau de service trop élevé.



Lors du 2^{ème} tirage, les cartes tirées conviennent à **Alexandre**, le premier joueur. La manche peut donc continuer avec la phase d'amélioration.

Phase 2 : Phase d'amélioration

Chacun leur tour, les joueurs vont poser une carte "**Bâtiment**" pour attirer les clients chez eux en la plaçant sur la case Pub ou améliorer leur niveau de service en la plaçant sur l'une des différentes catégories correspondantes. Cette phase dure autant de tours que les joueurs ont de cartes dans les mains (5).

Lors de son tour, le joueur est obligé de poser une carte bâtiment sur l'une de ses catégories (Pub, Accès, Intérieurs, Personnel). Il peut ensuite si il le souhaite compléter une amélioration ou utiliser un pouvoir. **Il ne peut pas interagir avec la catégorie sur laquelle vient de poser sa carte** (jouer un pouvoir ou compléter une amélioration). Les joueurs doivent avoir utilisé l'ensemble de leurs cartes pour terminer cette phase.

Tour 1 :

Résumé du tour :

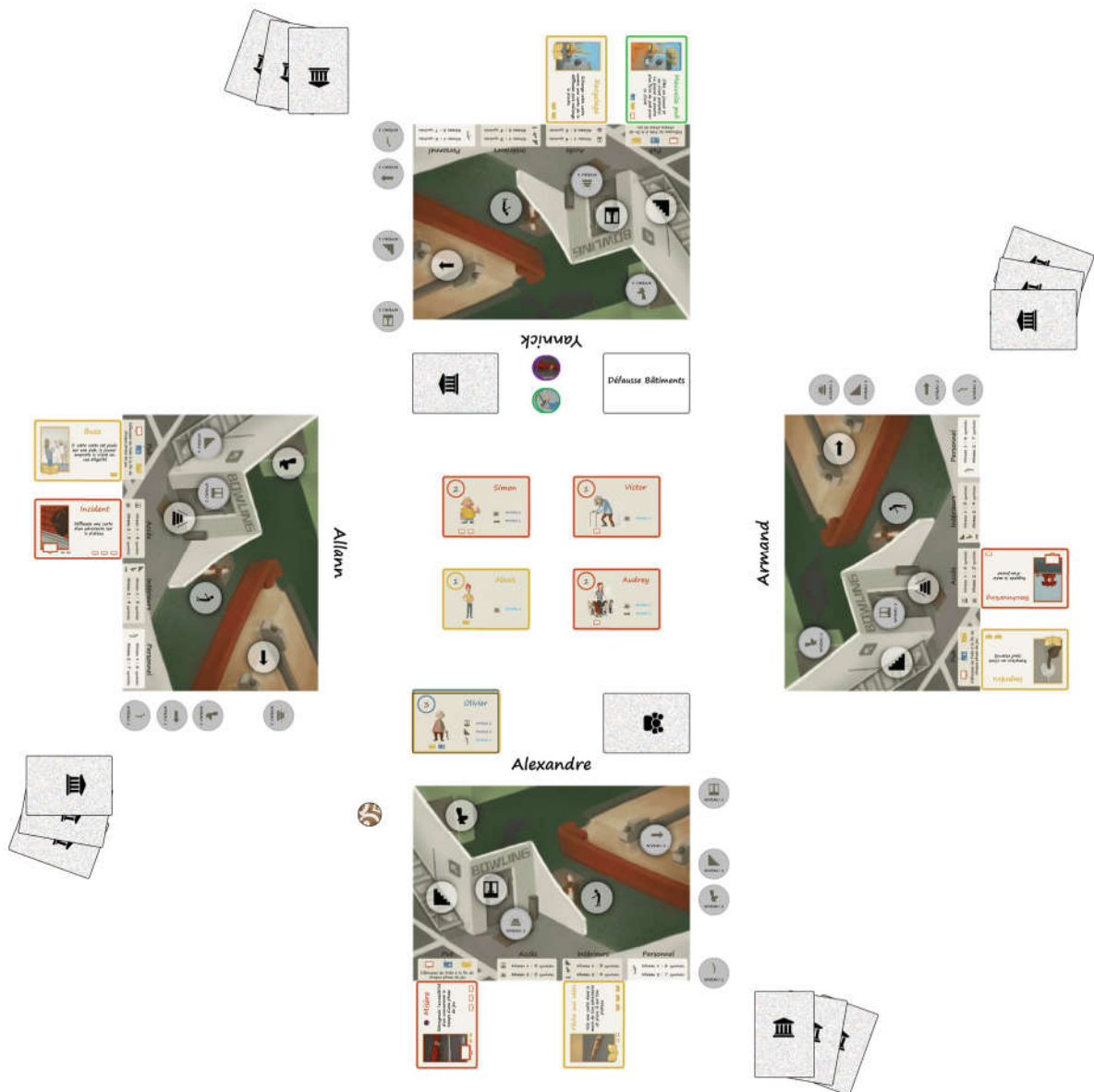
- **Alexandre** pose la carte *Misère* sur la publicité pour pouvoir attirer *Alexis*, *Audrey*, ou *Victor* à la fin de la manche.
- **Allann** joue la carte *Buzz* en pub, pour attirer *Alexis* à la fin de la manche. Il devra cependant améliorer son accessibilité d'ici là.
- **Yannick** pose la carte *Recyclage* sur ses accès pour une future amélioration.
- **Armand** pose la carte *Imprévu* en publicité dans le but lui aussi d'attirer *Alexis* dans son établissement à la fin de la manche.



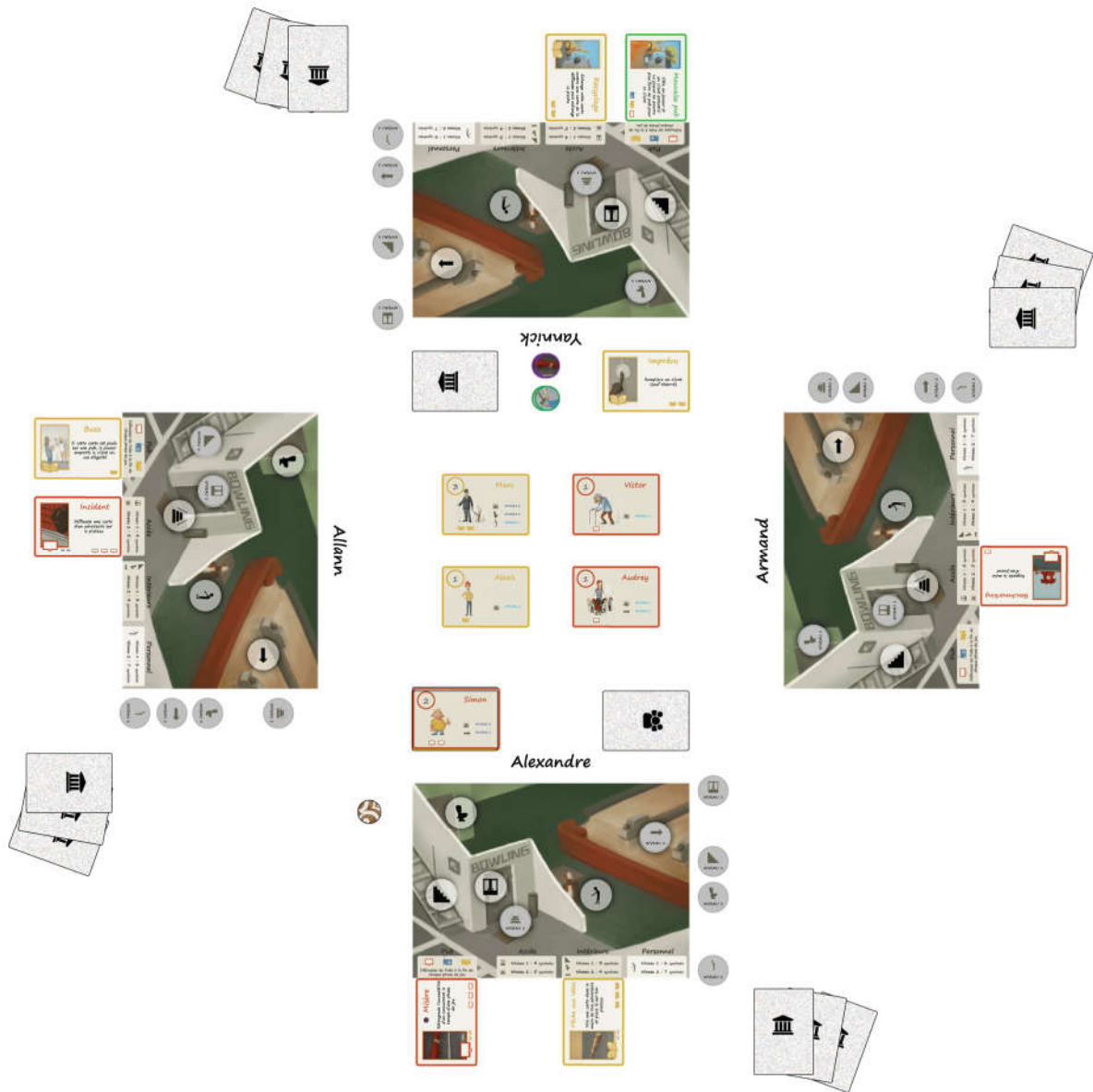
Tour 2 :

Résumé du tour :

- **Alexandre** pose la carte *Pêche aux idées* sur ses intérieurs pour une future amélioration.
- **Allann** pose la carte *Incident* sur ses accès en vue d'une future amélioration.
- **Yannick** pose la carte *Recyclage* sur ses accès en vue d'une future amélioration.
- **Armand** pose la carte *Benchmarking* sur ses accès en vue d'une future amélioration.



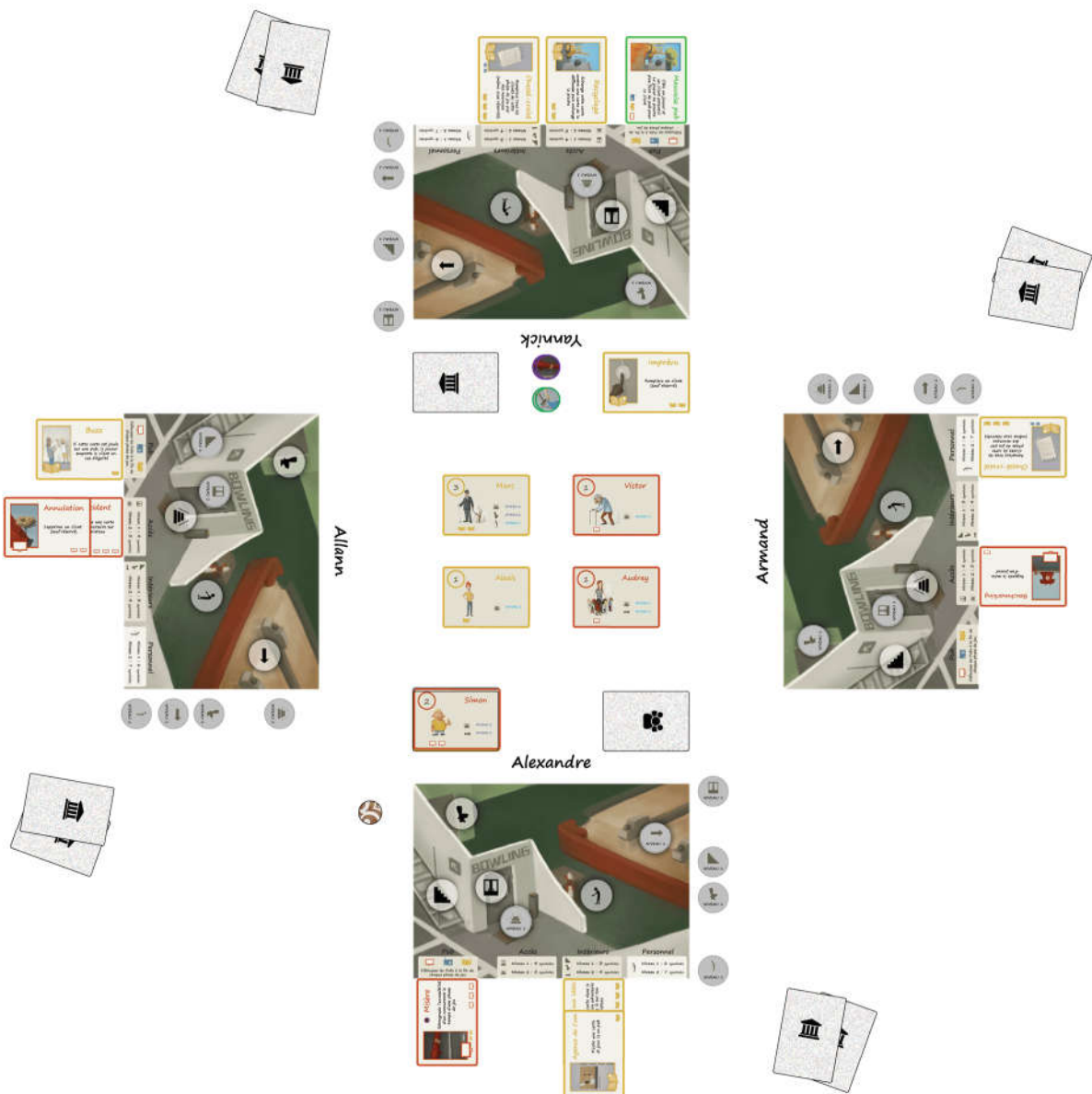
Armand utilise le pouvoir *Imprévu* pour remplacer l'un des clients au centre de la table. Il choisit de remplacer *Simon* et pioche *Marc*. La carte *Imprévu* d'**Armand** est défaussée ainsi que le client *Simon*.



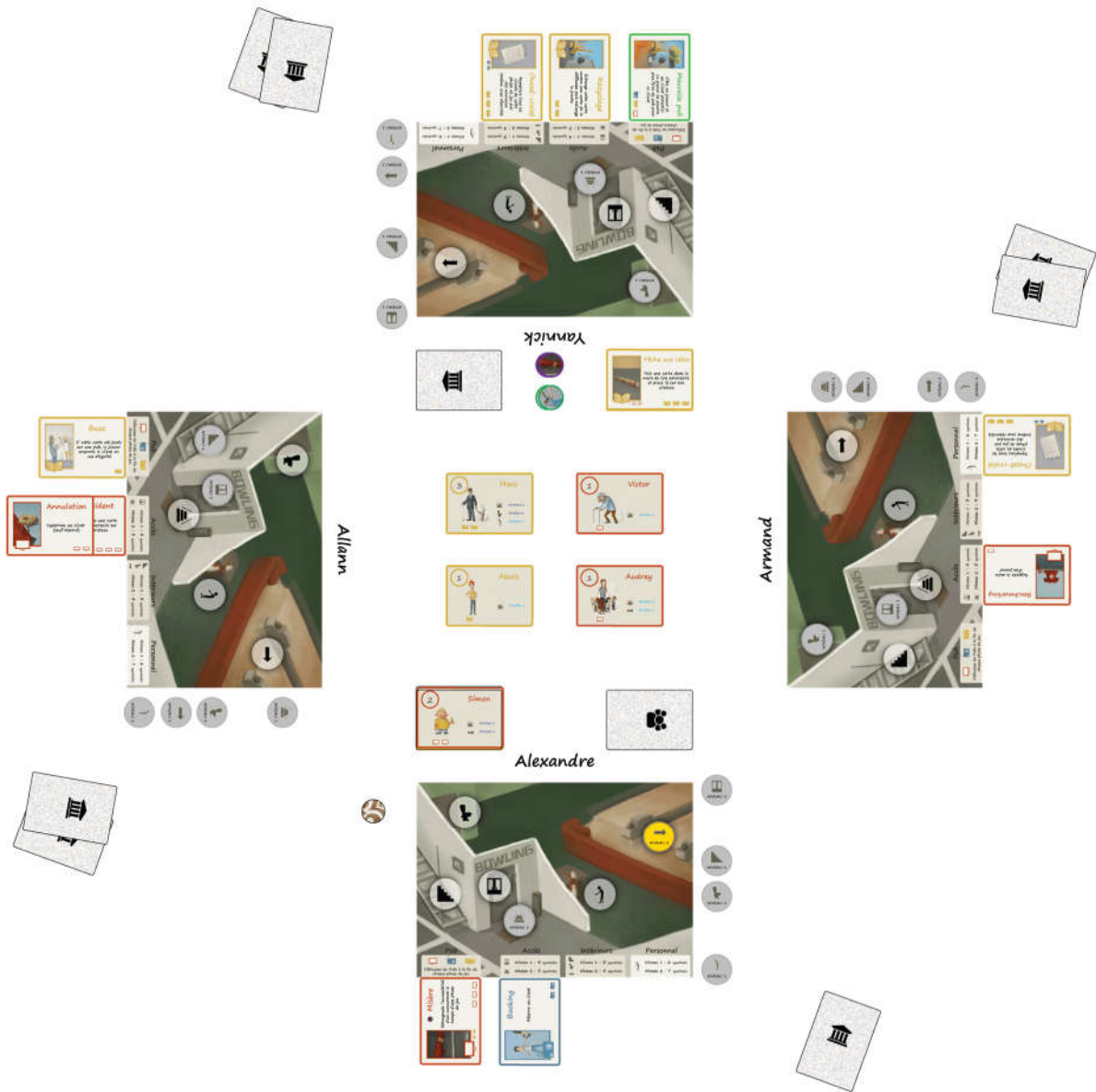
Tour 3 :

Résumé du tour :

- **Alexandre** pose la carte *Agence de Com* sur ses intérieurs pour une future amélioration.
- **Allann** pose la carte *Annulation* sur ses accès en vue d'une future amélioration.
- **Yannick** pose la carte *Chassé-Croisé* sur ses intérieurs en vue d'une future amélioration.
- **Armand** pose la carte *Chassé-Croisé* sur son personnel en vue d'une future amélioration.



Alexandre possède 4 symboles identiques sur sa catégorie intérieurs. Il décide de défausser les cartes de sa catégorie intérieurs pour passer son point d'attention signalétique au niveau 2. Il retourne le jeton sur son plateau pour signifier ce changement.

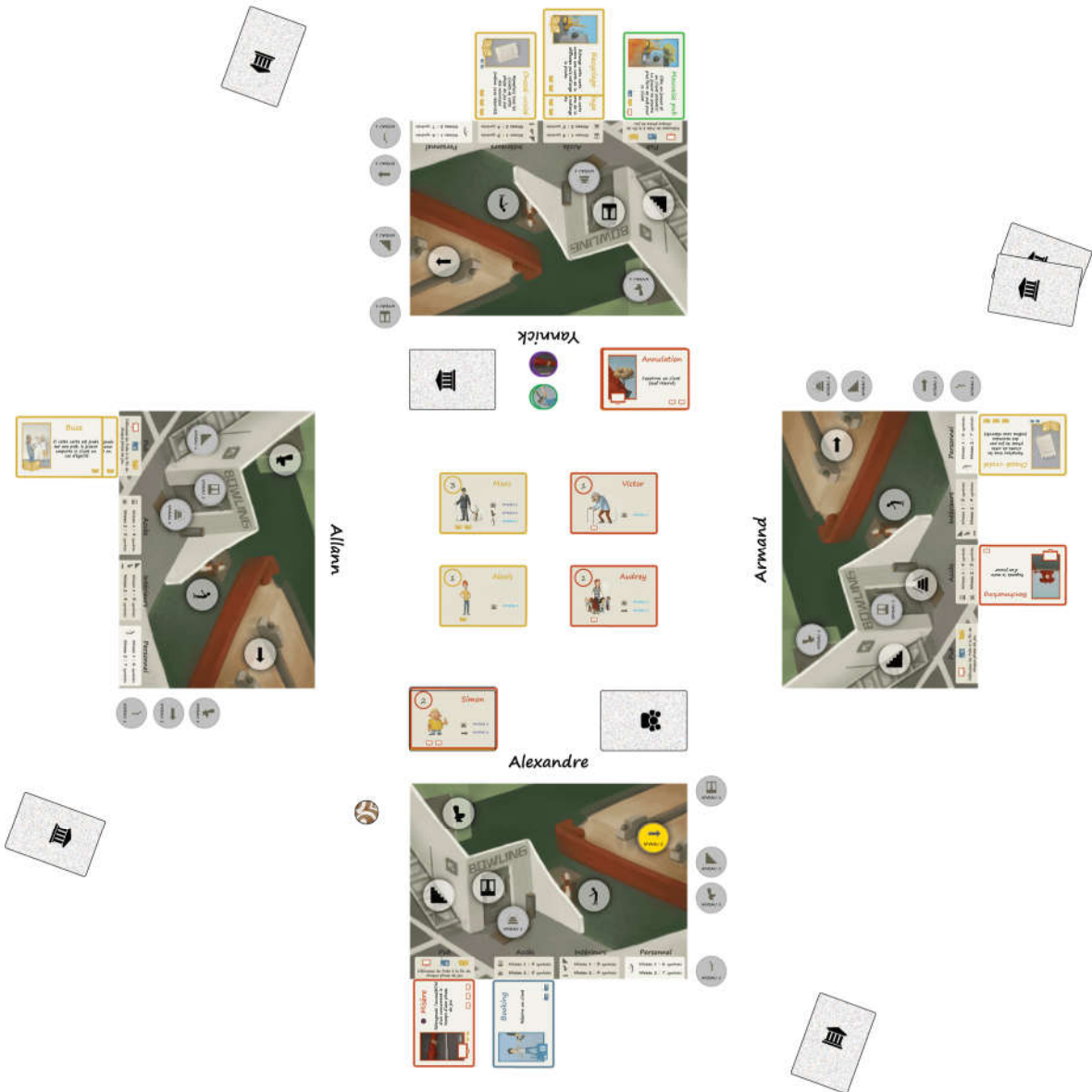


Afin de pouvoir attirer le client *Alexis*, **Allann** défausse les cartes de la catégorie accès pour créer son entrée de niveau 1. Il place son jeton entrée sur son plateau et peut désormais prétendre à attirer *Alexis* avec ses cartes pub.

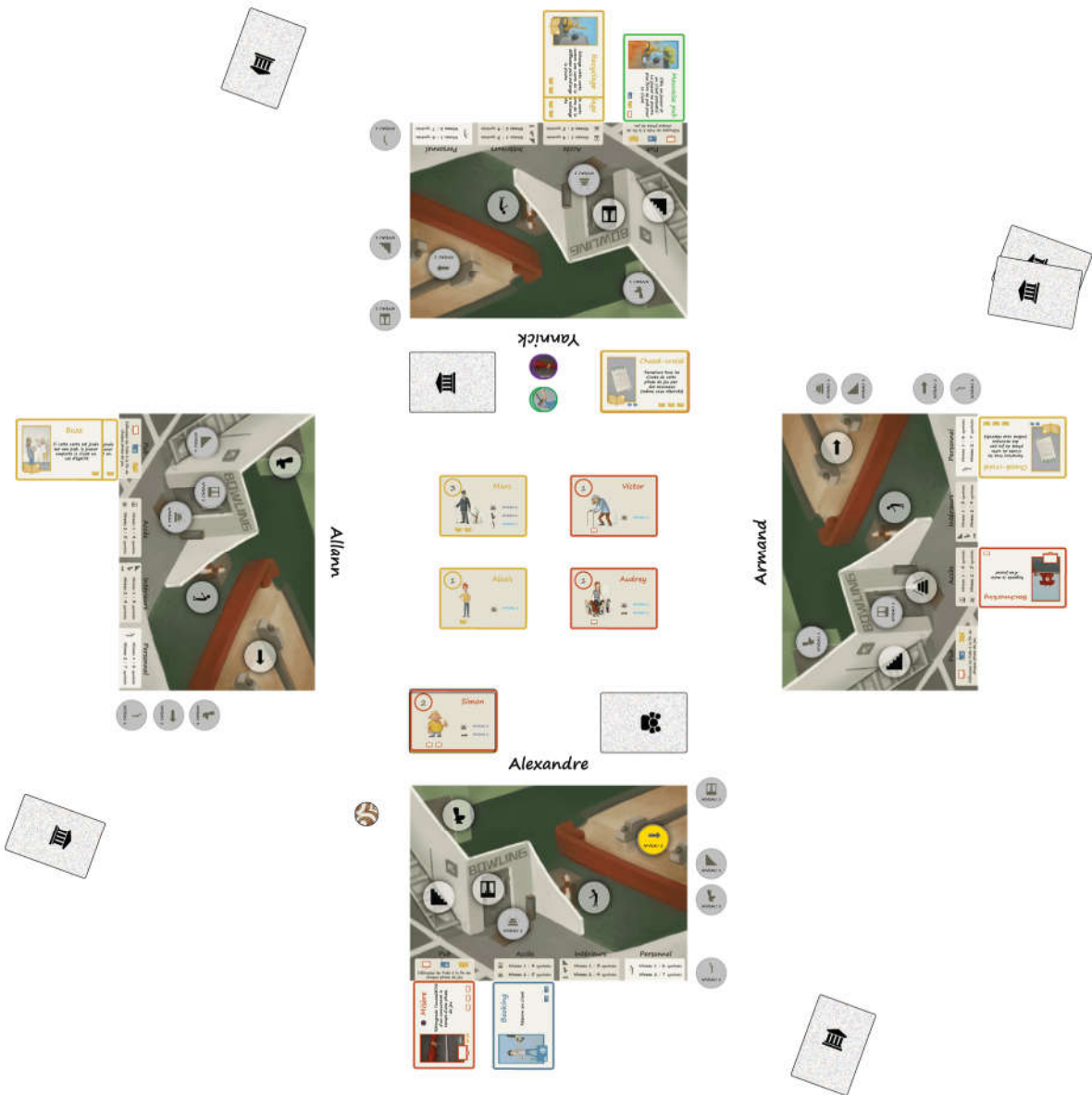


Yannick

Yannick pose la carte *Recyclage* sur ses accès en vue d'une future amélioration.



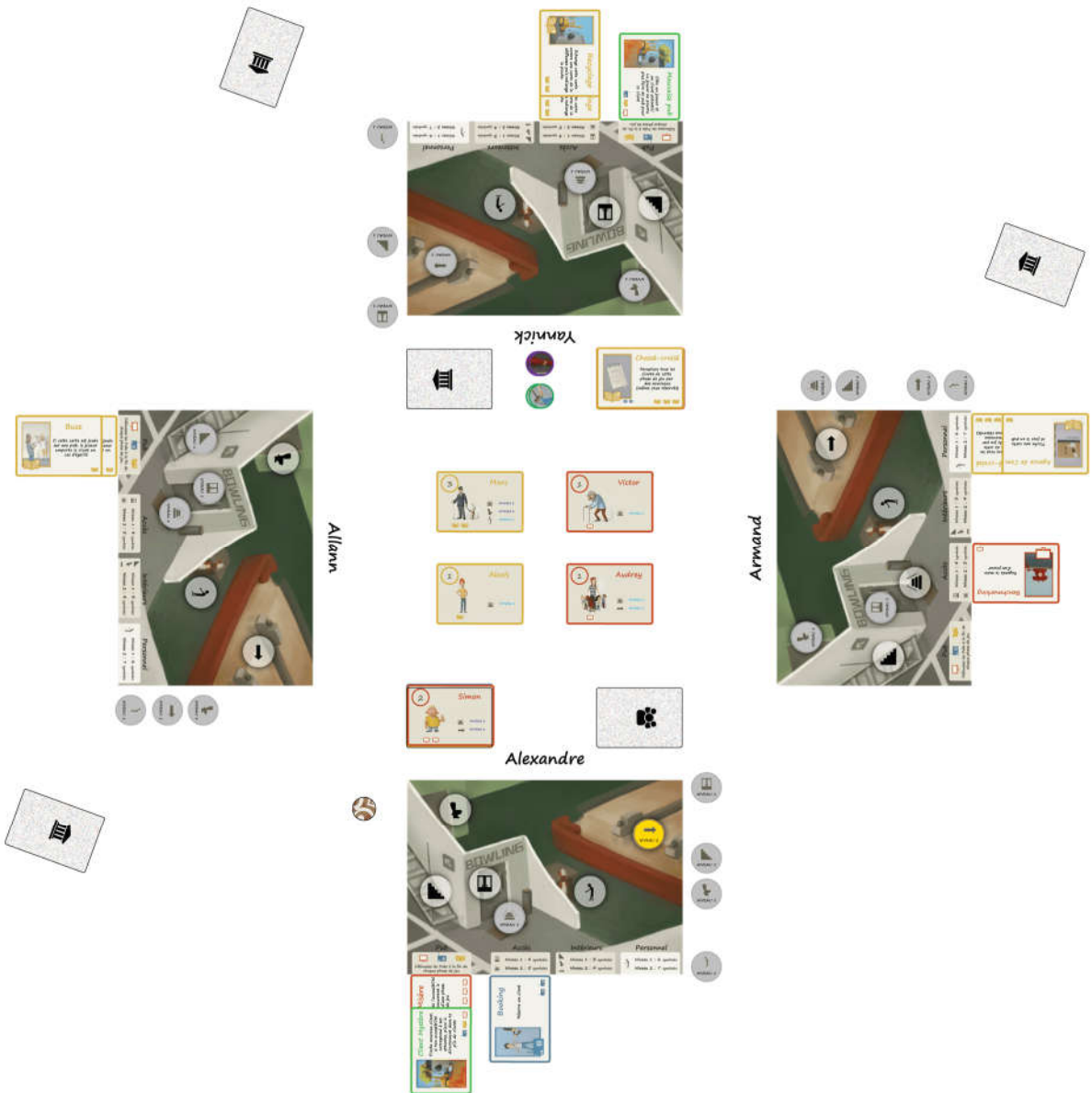
Yannick défasse ensuite les cartes de sa catégorie intérieurs afin d'améliorer son point d'attention signalétique au niveau 1 et ainsi être en mesure de faire de la publicité pour *Audrey*. Il place son jeton signalétique sur son plateau.



Tour 5 (Tour Détaillé) :

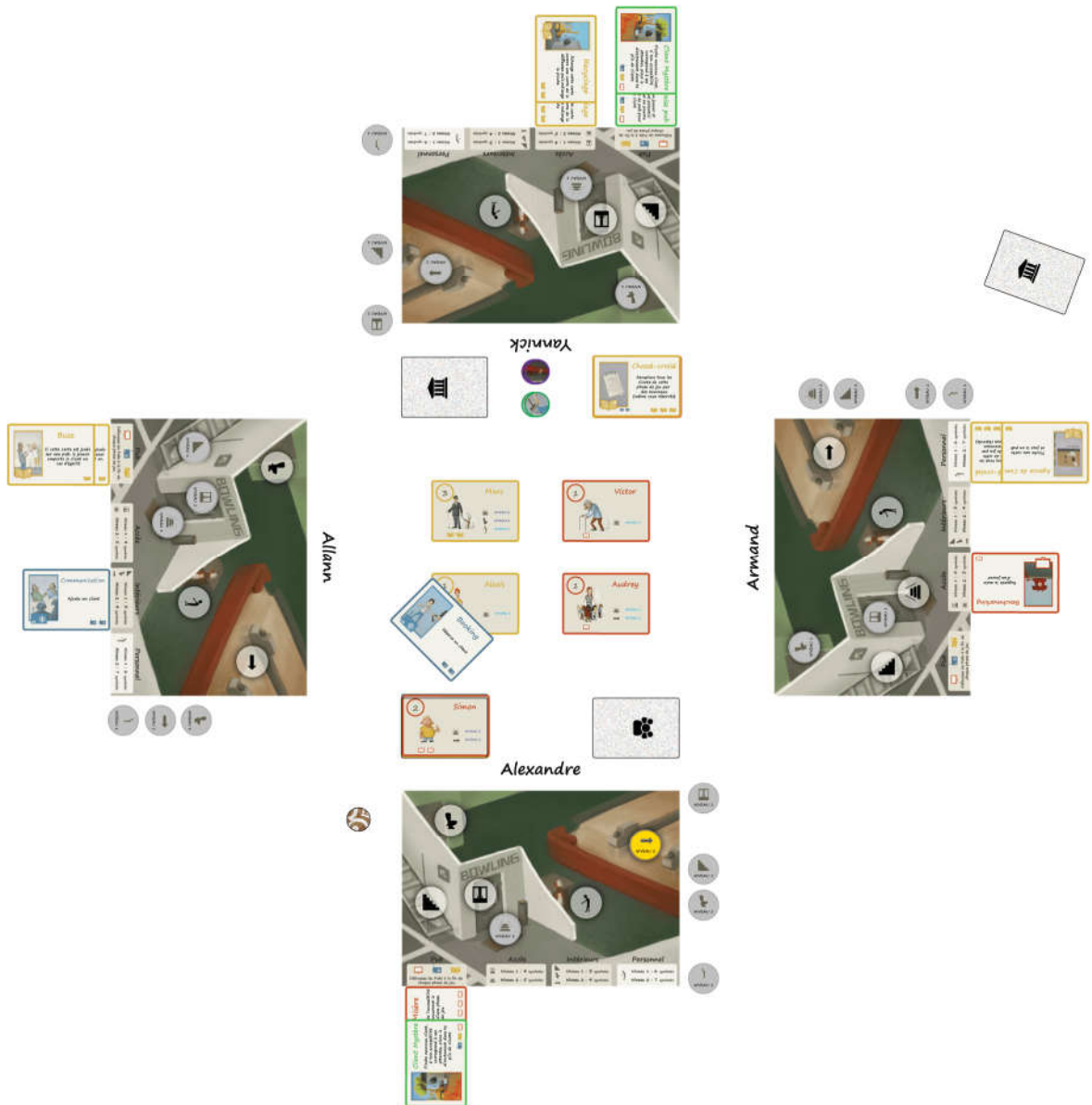
Alexandre :

Alexandre place la carte *Client Mystère* sur sa pub pour attirer plus de clients.

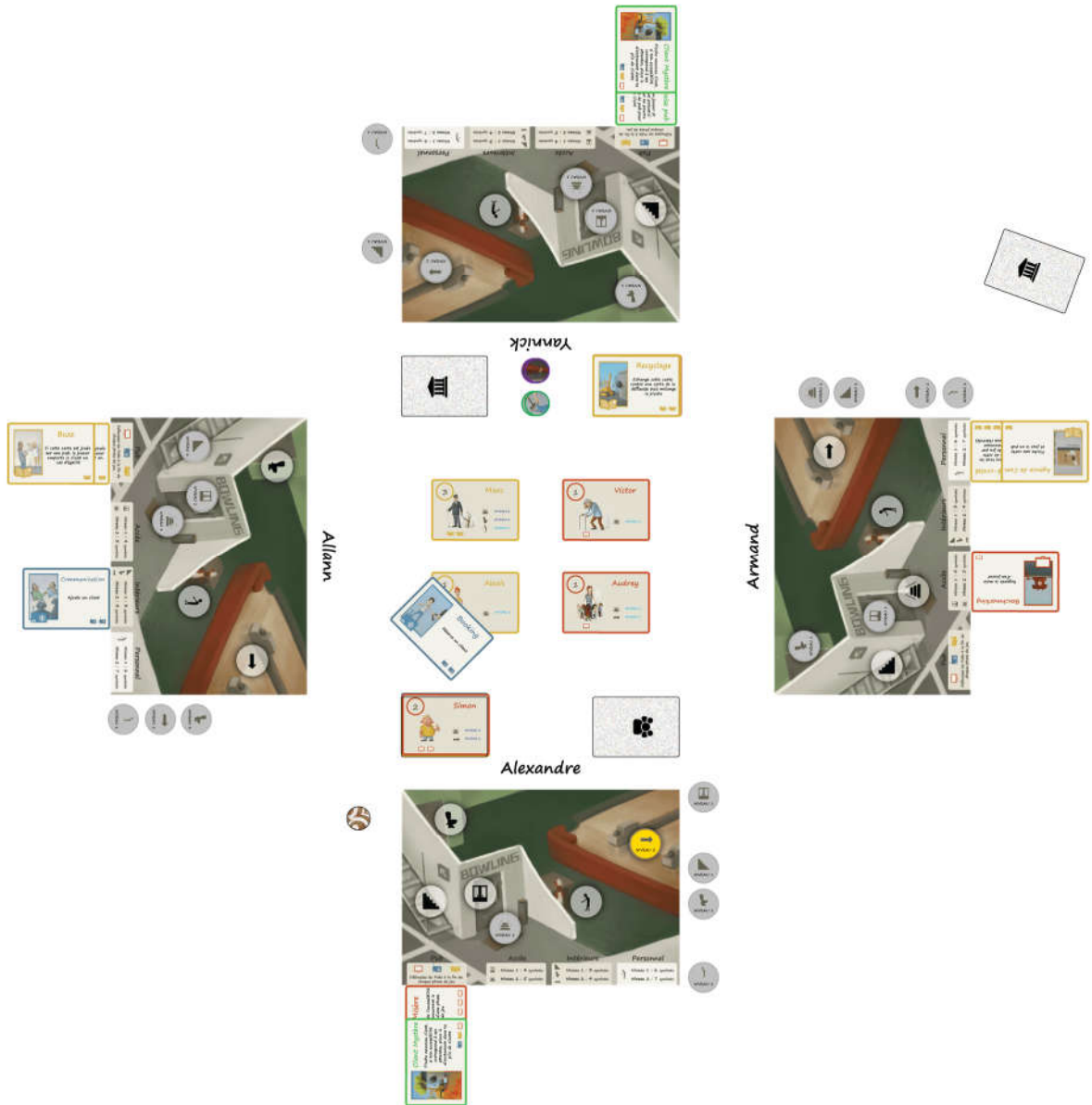


Yannick

Yannick place la carte *Client Mystère* sur sa pub pour attirer plus de clients.

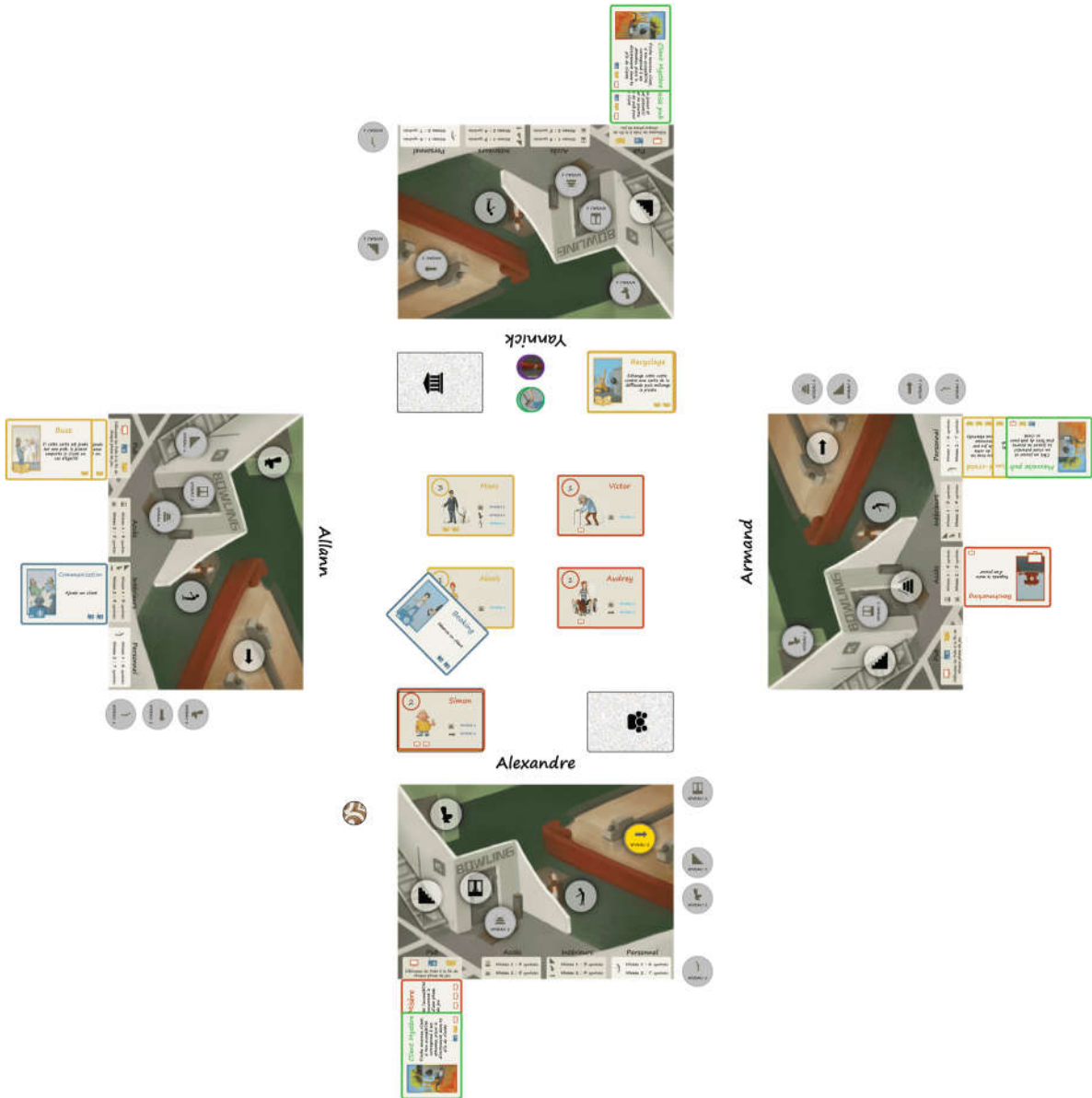


Yannick défaisse ensuite les cartes de sa catégorie accès afin d'améliorer son point d'attention portes au niveau 1 et ainsi être mieux préparé pour la prochaine manche. Il place son jeton portes sur son plateau.



Armand

Armand place la carte *Mauvaise Pub* sur son personnel en vue d'une future amélioration.

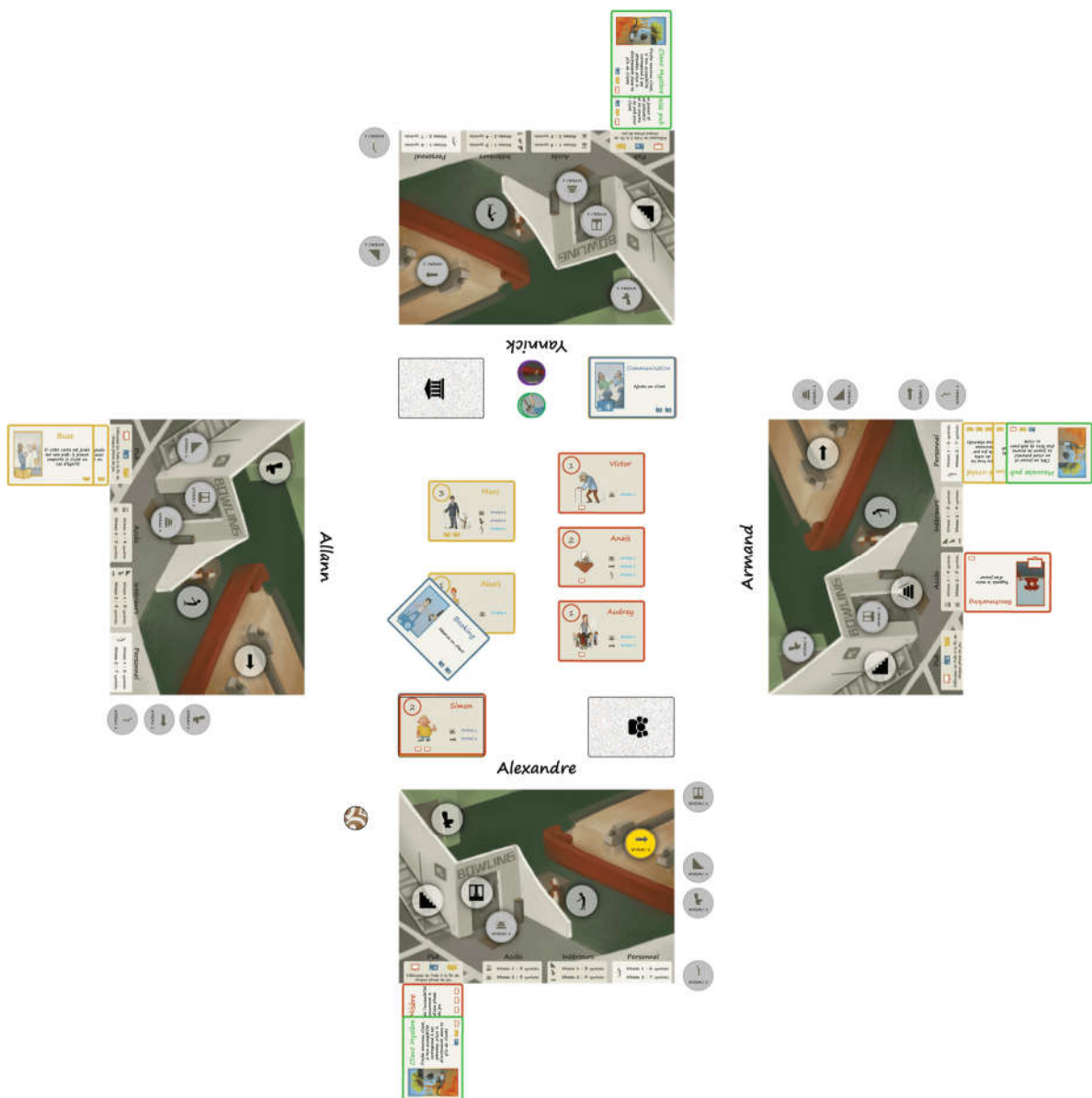


Tour des pouvoirs (Tour Détaillé) :

Alexandre passe son tour et n'utilise pas de pouvoirs.

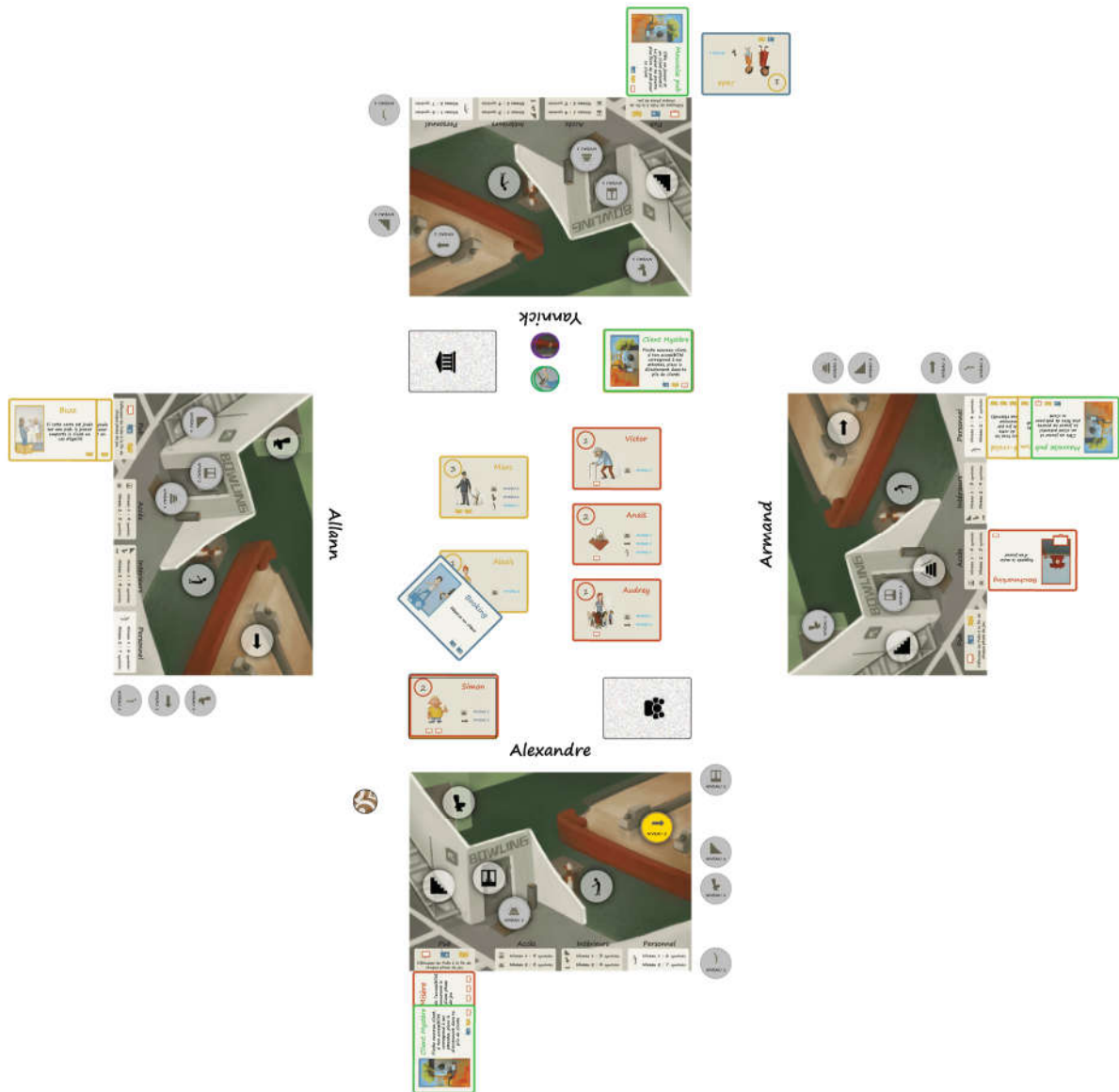
Allann

Allann utilise le pouvoir *Communication*. Il défausse sa carte et pioche un nouveau client qui vient s'ajouter au centre de la table. Il s'agit d'*Anaïs*.



Yannick

Yannick utilise son pouvoir *Client Mystère* pour piocher un client. Il défausse sa carte et pioche *Jade*. *Jade* a besoin de toilettes au niveau 1 et **Yannick** possède ce point d'attention. Il arrive donc à attirer *Jade* sans avoir à faire de la pub. Il place la carte sur le côté de son plateau et marque le nombre de points indiqué sur la carte (1).



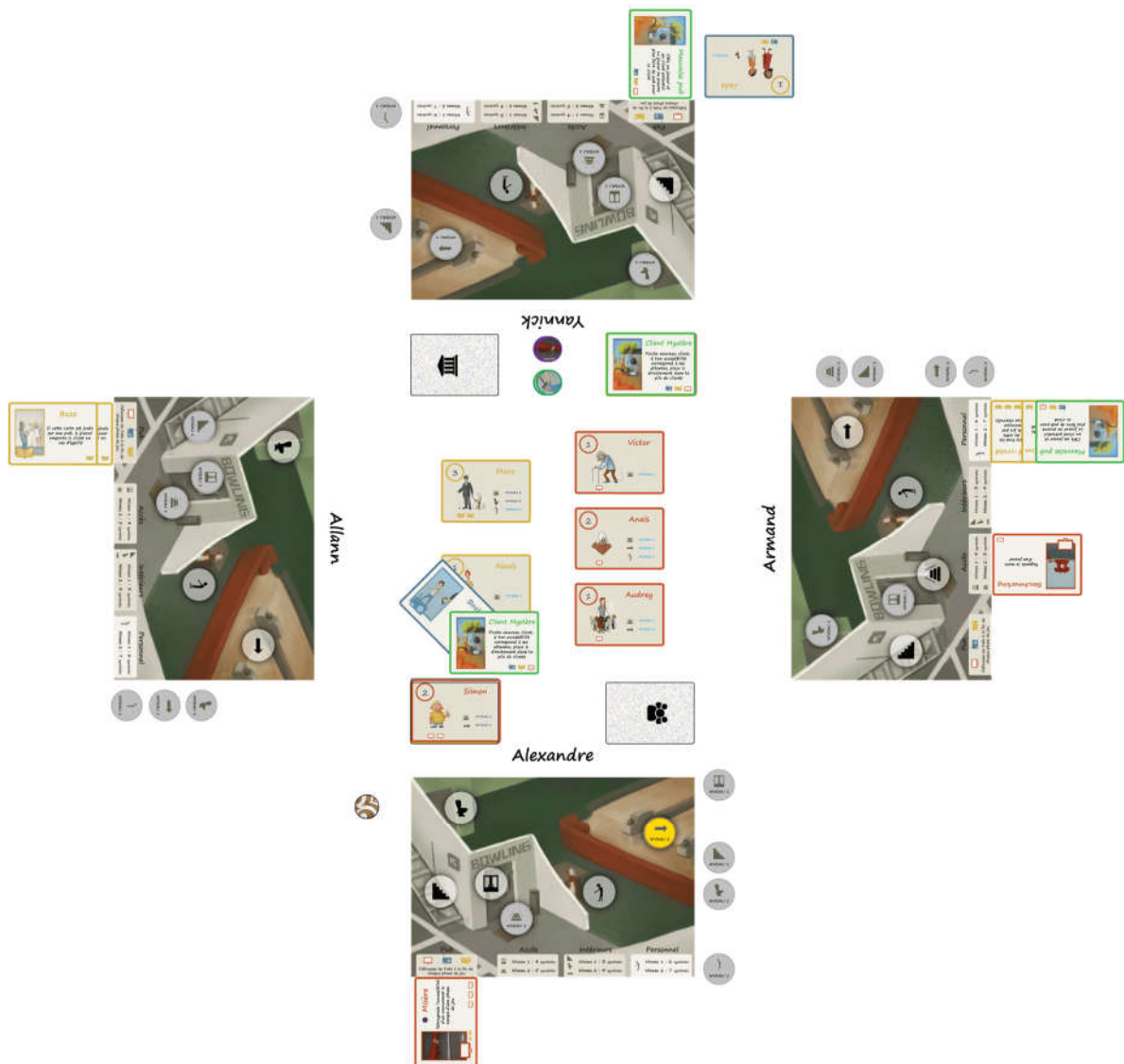
Armand passe son tour et n'utilise pas de pouvoirs.

Comptage de la Pub :

La manche est finie, les clients vont donc décider de leur destination de vacances.

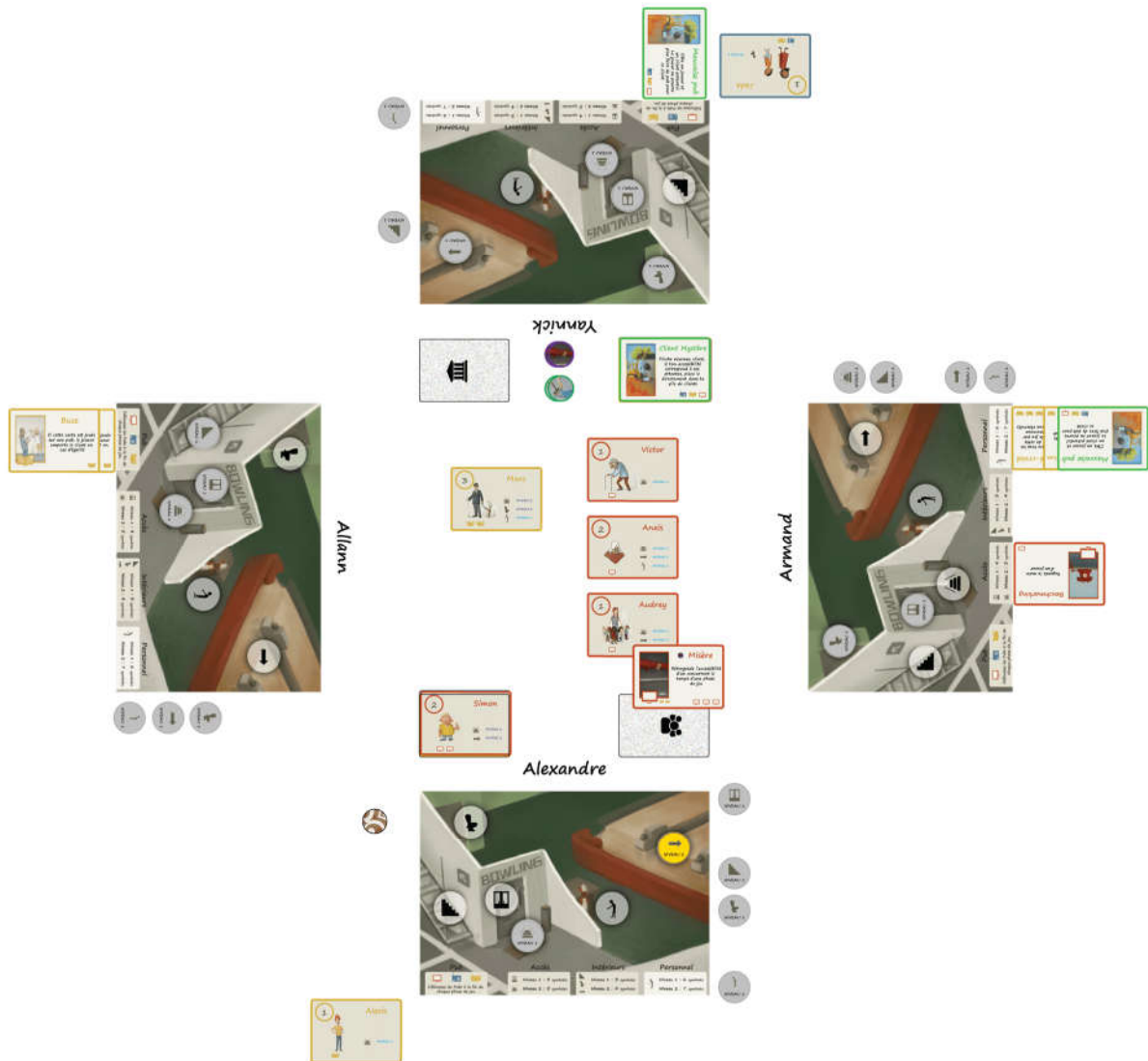
Alexis

Alexis est sensible à la pub sur les magazines. Il a été réservé par **Alexandre** grâce à la carte *Booking*. **Alexandre** possède bien une entrée au niveau 1 et défaisse sa carte *Client Mystère* valant une pub magazine. **Alexandre** remporte donc le client *Alexis*. Il place la carte sur le côté de son plateau et marque le nombre de points indiqué sur la carte (1).



Audrey

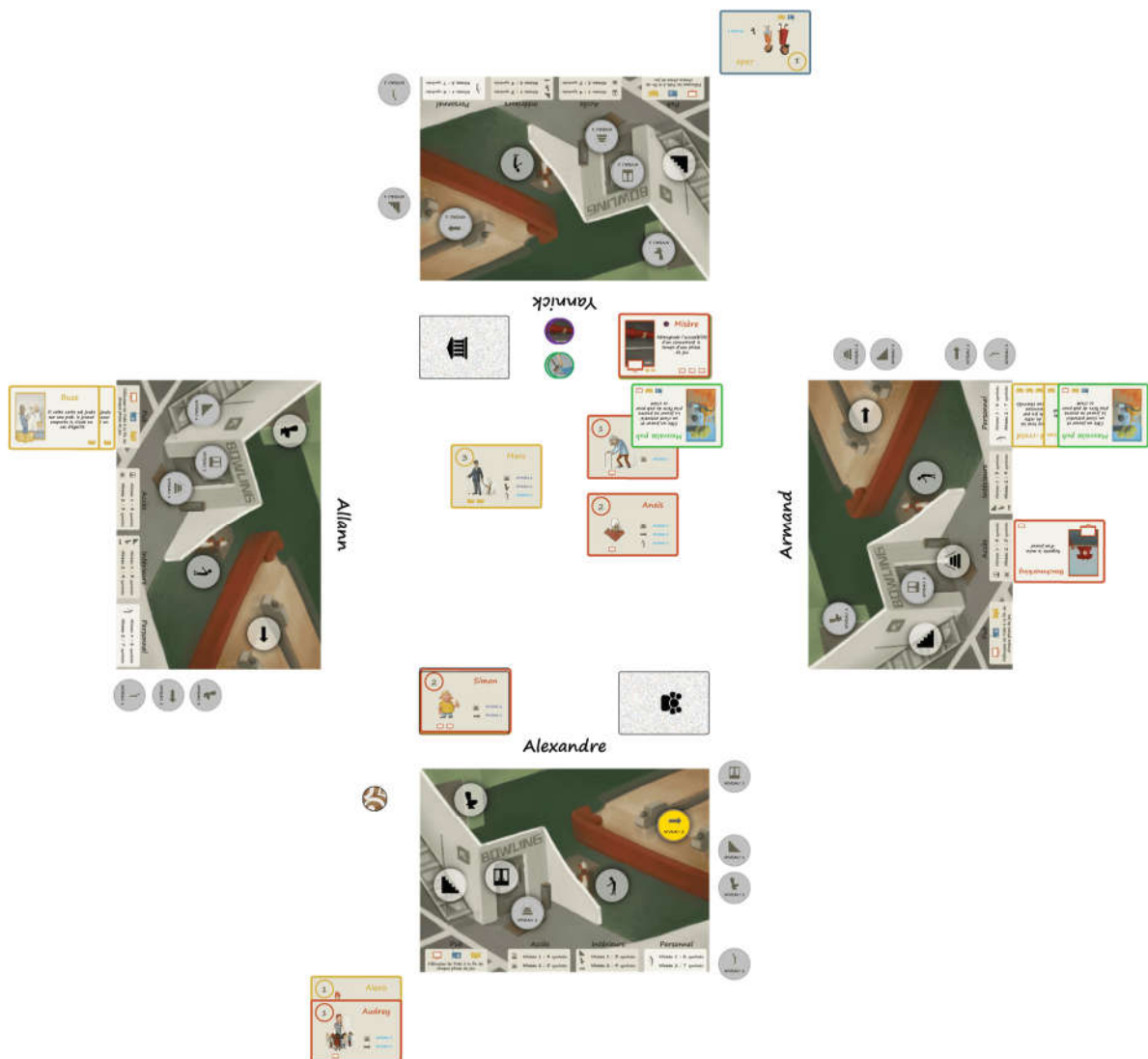
Le joueur ayant misé le plus de pub choisi ensuite le prochain client. Il s'agit d'**Alexandre** avec trois (3) télévisions. Il y a deux clients sensibles à la télévision et dont le niveau de service attendu correspond au niveau d'**Alexandre** : *Audrey* et *Victor*. **Alexandre** choisi *Audrey* et défausse sa carte *Misère*. Il remporte donc Audrey. Il place la carte sur le côté de son plateau et marque le nombre de points indiqué sur la carte (1).



Victor

Alexandre n'a plus de cartes en pub, c'est donc au joueur ayant le plus de pub restantes de choisir son client. Il s'agit d'**Allann**. Cependant, **Allann** n'a misé que des journaux et le seul client sensible aux journaux est **Marc**. **Allann** n'a pas un niveau de services suffisant pour attirer **Marc**, il ne peut donc pas avoir de clients.

Le dernier joueur à posséder une publicité est **Yannick**, il a également un niveau de services suffisant pour attirer **Victor**. Il défusse donc sa carte Mauvaise Pub et remporte Victor. Il place la carte sur le côté de son plateau et marque le nombre de points indiqué sur la carte (1).



Fin de la manche :

Les clients ont été attribués, il faut maintenant remettre un peu d'ordre. Les clients déçus sont défaussés (Marc et Anaïs). **Allann** défausse également ses cartes pub avant de commencer la prochaine manche. Le Jeton premier joueur passe d'**Alexandre** à **Allann**. **Allann** distribue les cinq (5) cartes bâtiment de la deuxième manche.

A ce stade de la partie les scores sont les suivants :

- Alexandre : Deux (2)
- Allann : Zéro (0)
- Yannick : Deux (2)
- Armand : Zéro

C'est ainsi qu'ils continuèrent la partie pendant encore de longues minutes, ponctuées d'éclats de rire. Une partie dure en moyenne sept (7) à huit (8) manches et ne peut excéder quinze (15) manches (limite physique de la réserve de cartes).

