

Changements apportés lors de l'adaptation de Land Rush pour un jeune public

Original	Adaptation	Cahier des charges
<p>1) Monnaie Usage de la monnaie pour acheter les parcelles de terre</p>	<p>L'accaparement d'une parcelle ne demande plus de monnaie : un joueur peut occuper jusqu'à autant de parcelles que le lancer de dés l'indique. Les parcelles en forêt sont cultivables à condition de faire au moins 5 avec le dé. (4= au ressources alloués pour déforester)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Simplification - Dimension écologique : (exploitation) protection de la forêt
<p>2) Culture Chaque culture a un rendement et un coût d'entretien</p>	<p>Plus de distinction entre les cultures. Une fois que le joueur s'est approprié d'une terre, cette dernière lui rapporte par défaut à la fin du jeu. Le joueur s'approprie d'une parcelle en y plaçant un jeton. Chaque joueur a un jeton d'une forme différente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Simplification : simplification de l'interface et valorisation des aspects toucher et manipuler des objets
<p>3) Mise à jour Un joueur possédant plusieurs parcelles concentrés sur la même zone peut mettre en place une « mise à jour » de sa terre, qui lui rapporte plus.</p>	<p>La concentration des terres n'est pas prise en compte dans la nouvelle version. Une parcelle rapporte plus si elle fait partie de la mine ou de l'usine. Elle rapporte moins si elle est polluée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Simplification - Dimension écologique : pollution
<p>4) Rendements Un calcul des rendements à la fin de chaque tour</p>	<p>Le décompte des points se fait à la fin de la partie</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Simplification
<p>5) Coûts d'entretien La saisons successive commence par le paiement des coûts d'entretien de chaque culture</p>	<p>Plus de culture = plus de coûts d'entretien. Le choix de prendre une parcelle ou l'autre se « paye » à la fin de la partie ou lors des événements (catastrophes naturelles ou pollution)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - simplification : gagner du temps

<p>6) Faillite Les joueurs restant sans monnaie risquent la faillite, à moins de négocier leur situation avec les joueurs plus riches ou le joueur qui détient la banque.</p>	<p>Plus de monnaie = les négociations sont déterminées par les rôles et stratégies de chaque joueur. Chaque joueur reste dans le jeu jusqu'à la fin. La négociation s'opère lors de la création de nouvelles règles (tous les tous impaires) ou lors des événements comme les élections. Dans la dynamique du jeu, des alliances se créent autour des joueurs avec un rôle spécifique (gouverneur, sage et entrepreneur). Les jours sans rôles spécifiques (simples cultivateurs) orientent à leur avantage les décisions des « puissants ». Les négociations sont déterminés par les rôles et stratégies de chaque joueur.</p>	<p>- Explicitation : les règles du jeu forcent les joueurs à négocier pour que le jeu se poursuive</p>
<p>7) Droits fonciers Suite à un remaniement des droits fonciers, un lancer de dés décide au début de chaque tour, si un joueur a perdu ou gagné la terre d'un autre joueur.</p>	<p>En principe les joueurs ne gagnent et ne perdent jamais leurs terres sauf pour deux raisons :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Le sage tranche les conflits et peut forcer un joueur à céder à un deuxième un certain nombre de terres 2) Lors du 3^{ème} événement, le conspirateur (une des stratégies cachés) empoisonne un joueur et lui vole ses terres. 	<p>Explicitation : rôle coutumier Ludique : reprise du principe de jeu « loup Garou » que la majorité des jeunes joueurs connaissent déjà. Sert à introduire des formes de « tricherie » présentes dans les enjeux fonciers.</p>
<p>8) 6 événements et 5 tours</p>	<p>7 événements et 8 tours. Il n'est pas important d'arriver à la fin des événements. Le jeu s'arrête lorsque le premier joueur a placé toutes ses 30 jetons sur le plateau. Ou, à défaut, lorsque les 8 tours ont été joués.</p>	<p>Illustration : les événements sont tous différents et illustrent différents aléas face auxquels les acteurs doivent réagir. Temps : les événements ne sont qu'illustratifs, ils ont moins d'importance pour arriver à la fin du jeu, qui peut se terminer lorsqu'un joueur a placé tous ses pions, ou lorsque l'animateur siffle l'arrêt.</p>
<p>9) Coopérative</p>	<p>La coopérative est un choix que les simples cultivateurs peuvent décider de prendre à</p>	<p>Illustration : permet d'introduire la notion de « coopérative ».</p>

<p>La coopérative est un évènement qui se déclenche à la fin d'un tour.</p>	<p>n'importe quel moment du jeu (c'est inscrit sur leur fiche de rôle). Les effets de la coopérative se mesurent durant la partie ainsi que lors du décompte des points.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Chaque joueur de la coopérative peut lancer tant de dés que le nombre de joueurs dans la coopérative 2) La décision des parcelles à occuper se fait en codécision parmi tous les membres de la coopérative 3) À la fin de la partie les points des tous les joueurs de la coopérative sont additionnés. 	<p>Ludique : permet de donner un outil de victoire aux joueurs jouant le rôle de simples paysans.</p>
<p>10) L'investisseur privé L'arrivée d'un investisseur privé est un évènement qui vient perturber l'équilibre au sein du jeu.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) L'investisseur privé vient proposer une entreprise commune à la population des joueurs. Ces derniers doivent s'associer pour fonder une usine textile en amont du seul fleuve de la région. Les eaux usager polluent le cours d'eau et les nappes phréatiques de la forêt environnante. Les effets de telle entreprise se décompte sur les points de joueurs à la fin de la partie. 2) Un des rôles attribués aux joueurs est celui d'entrepreneur. Ce dernier utilise des semences OGM résistantes aux maladies et lance le dés toujours deux fois. 	<p>Explicitation : construire un storytelling autour d'un acteur ou d'un rôle peut permettre d'investir d'avantage les joueurs dans les prises de décision face à ces évènements.</p>
<p>11) L'inondation Un des évènements venant perturber l'équilibre du jeu est l'inondation. Cette dernière efface toutes les terres cultivées de la zone touché.</p>	<p>Les évènements cyclone et le tremblement de terre prennent la place de l'inondation. Lors de ces évènements, avoir conservé des parcelles de forêt intactes peut protéger les parcelles cultivés dans l'arrière-pays. La forêt constitue une barrière naturelle, aussi bien contre les rafales</p>	<p>Développement durable</p>

	de vent lors du cyclone que contre l'écroulement de rochers vers la vallée lors du tremblement de terre.	
12) Nombre de joueurs Le jeu se joue entre 4 et 5 joueurs	Le jeu se joue entre 4 et 6 joueurs	
13) Les saisons Chaque tour de table représente une saison (5 au total) au terme duquel on compte les rendements, on paye les coûts des parcelles, un évènement se déclenche, un remaniement des droits fonciers a lieu.	Les saisons ont été éliminés, à la place, la fin de chaque tour débloque un évènement.	simplification
14) But du jeu Le but du jeu est d'acquérir autant d'argent et de terres que possible. Ce sera beaucoup plus difficile pour les joueurs les plus pauvres et la classe moyenne.	Le but du jeu est de gagner le maximum de points à la fin du jeu en s'accaparant le maximum de parcelles disponibles. Pour se faire, le joueur place ses jetons sur le plateau.	simplification
15) Le plateau Le plateau se constitue de 4 zones	Le plateau est divisé en 3 zones.	simplification
16) Les évènements Les cartes évènements sont placés face caché sur chacune des 4 zones du plateau. Les joueurs les découvrent ensemble au fur et à mesure de l'avancement des saisons. Une saison a déclenche 4 évènements	Le sage détient les carte évènements. Il peut les voir à l'avance pour obtenir un certain avantage. À la fin de chaque tour il lit les évènements dans l'ordre indiqué en haut à gauche de la fiche.	Jeu de rôle
17) Les rôles 3 rôles différents sont attribué aux joueurs durant le jeu : <ul style="list-style-type: none"> • Cultivateur riche • Cultivateur de la classe moyenne • Cultivateur riche 	Les joueurs reçoivent à la fois des rôles publiques (gouverneur, sage, entrepreneur ou simple cultivateur) que des stratégies cachés (écologiste, conspirateur et politicien). Les rôles déterminent leurs actions possibles dans le jeu. Les stratégies déterminent leur façon d'orienter les négociations avec les joueurs afin de	Jeu de rôle

	s'assurer plus des points bonus à la fin de la partie.	
<p>18) L'animateur</p> <p>Tout au long du jeu l'animateur est présent mais n'intervient qu'assez peu : il arbitre les débats mais ne se prononce pas sur l'aboutissement de ces derniers, explique les règles lorsque les joueurs ont des doutes, capitalise les réflexions et apprentissages de joueurs lors du débriefing</p>	<p>L'animateur est aussi maître du jeu. Les joueurs l'interpellent régulièrement et demandent son intervention lors d'évènements précis pour assurer le déroulement du jeu. De plus, l'animateur prépare le jeu à l'avance afin d'orienter la balance des relations de pouvoir en attribuant les stratégies cachées des joueurs. Entant qu'éducateur, il orientera l'introduction au jeu, son déroulement et le débriefing afin de mettre l'accent sur telle ou telle autre thématique que les joueurs-apprenants explorerons lors du jeu.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu de rôle - Rôle de l'animateur enseignant