

# Gardez la Ligne

## But du jeu :

Dans **Gardez la Ligne**, chaque joueur joue un syndicat utilisant ses piquets de grève pour faire passer son message syndical sur un maximum de lignes.

## Matériel :

- Un plateau de jeu représentant le métro parisien
- 12 jetons par joueur représentant des piquets de grève
- 12 jetons par joueur représentant des marqueurs influences
- Une planche de suivi d'influence
- 21 jetons au nom des lignes de métros et de RER représentant le contrôle exercé sur ces lignes

## Mise en place :

A 2 joueurs, chaque joueur utilisera 12 de ses jetons comme piquets de grève, le reste comme marqueurs influences de sa couleur.

A 3 et 4 joueurs, chaque joueur utilisera 10 jetons comme piquets de grève, le reste comme marqueurs influences de sa couleur.

A 5 joueurs, 9 jetons.

A 6 joueurs, 8 jetons.

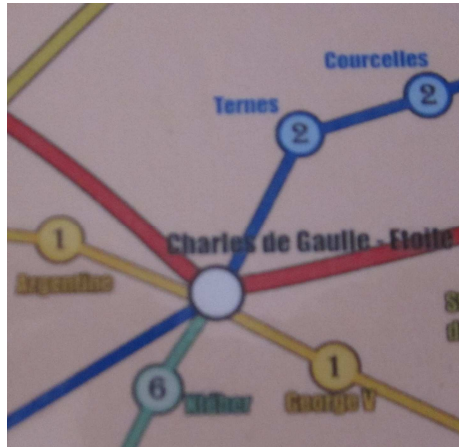
Positionnez sur la planche de suivi d'influence les jetons au nom des lignes sur les emplacements correspondants.

Enfin, chaque joueur choisit un nom pour son syndicat. Prenez un nom qui incarne vraiment vos valeurs !

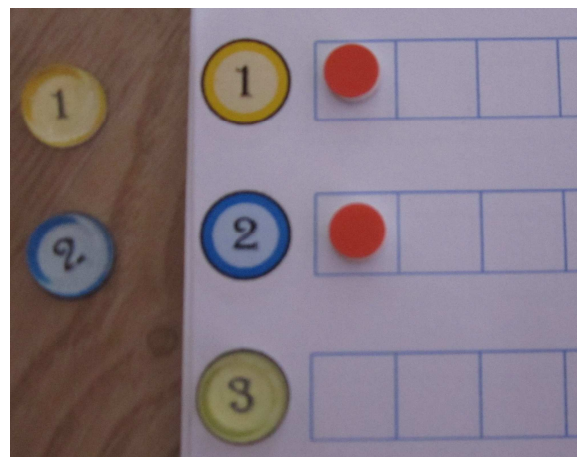
## Règles du jeu :

Le premier joueur est tiré au sort, puis on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. A son tour, un joueur pose un de ses piquets de grève sur une station puis avance d'un point ses marqueurs influences sur la planche de suivi pour chaque ligne passant par cette station. Si le joueur n'avait pas encore d'influence sur la ligne, il prend un marqueur influence de sa réserve et le pose sur la planche de suivi sur la ligne adéquate sur la première case. Un piquet de grève sur une station où passe une seule ligne compte pour deux points. On ne peut pas poser un piquet de grève sur une station où se trouve déjà un piquet de grève.

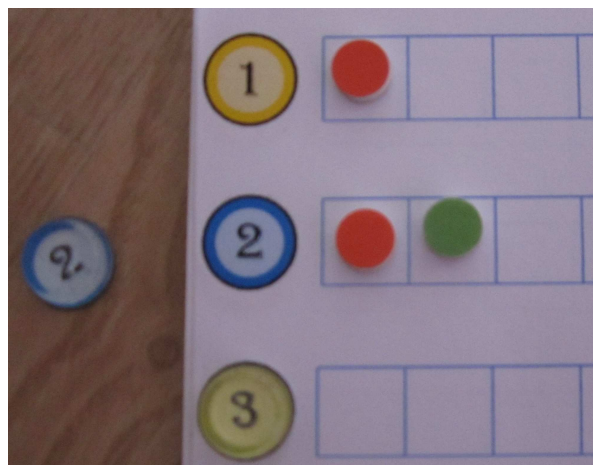
Exemple :



A son tour, Vincent pose un piquet de grève sur la station *Charles de Gaulle - Etoile*. Comme les lignes 1, 2 et 6 du métro, ainsi que la ligne A du RER passent par cette ligne, il déplace sur la planche d'influence les marqueurs de sa couleur d'une case sur les lignes 1, 2, 6 et A.

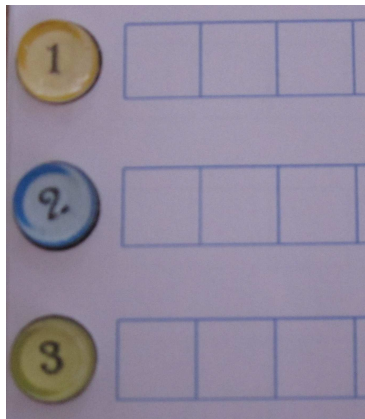


A son tour, Christelle pose un piquet de grève sur la station *Courcelles*. Comme seule la ligne 2 passe par cette station, elle déplace sur la planche d'influence le marqueur de sa couleur de 2 cases sur la ligne 2.

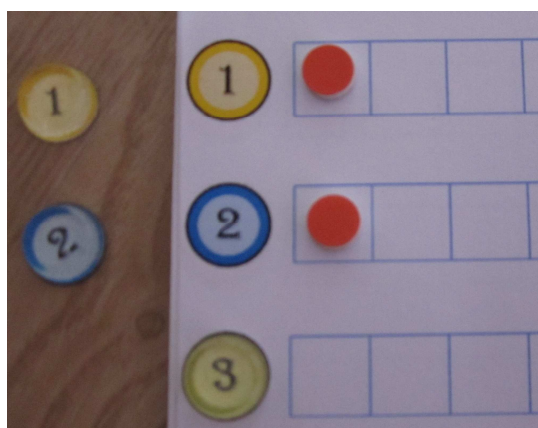


Un syndicat est majoritaire sur une ligne s'il a strictement plus d'influence que les autres sur la ligne. Celle-ci est considérée mise en grève par le syndicat, et le joueur récupère le jeton de contrôle correspondant à la ligne.

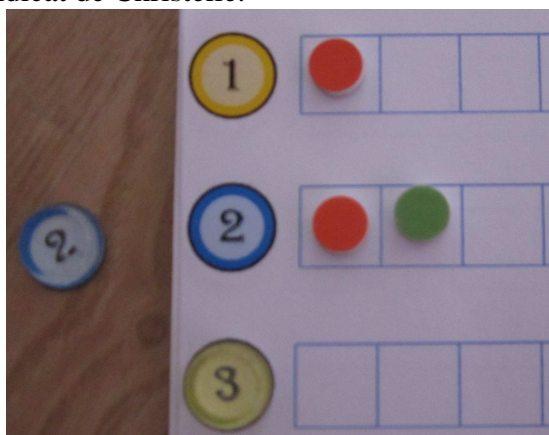
Exemple :



Vincent, après son tour, est majoritaire sur les lignes 1, 2, 6 et A. Il prend donc les 4 jetons de contrôle correspondants sur la planche d'influence, et les lignes sont en grève.



Une fois que Christelle a joué, elle possède à présent strictement plus d'influence que Vincent sur la ligne 2. Elle prend donc le jeton de contrôle des mains de Vincent. La ligne est toujours en grève mais pour le syndicat de Christelle.

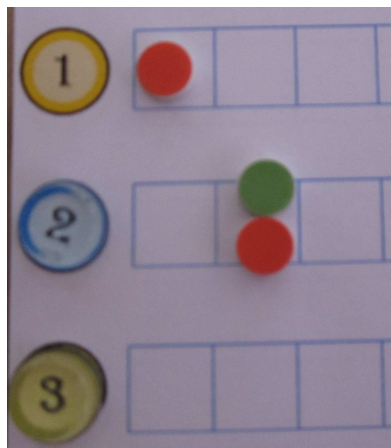


Des syndicats majoritaires et ex aequo en termes de points d'influence sur une ligne envoient des messages contradictoires et s'annulent mutuellement. PERSONNE ne contrôle alors la ligne et le jeton de contrôle revient sur la planche d'influence.

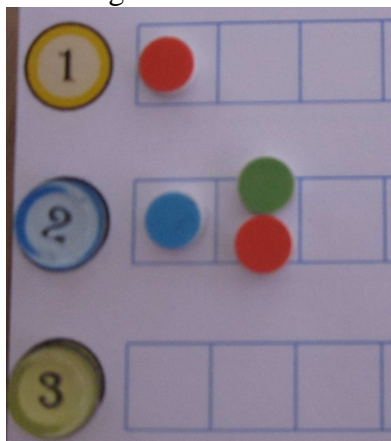
Exemple :



Vincent joue à présent sur la station *Villiers*, où passent les lignes 2 et 3. Il déplace le marqueur de sa couleur sur la planche d'influence d'une case sur la ligne 2 (et la 3, incidemment). Son marqueur est à présent au même niveau que celui de Christelle, qui doit reposer le jeton de contrôle de la ligne 2 à sa place sur la planche d'influence.



Alex (que nous n'avions pas vu jusqu'ici) joue alors sur la station *Place de Clichy*, où passent les lignes 2 et 13. Il déplace son marqueur d'une case sur la ligne 2 (et, bien sûr, la ligne 13). Toutefois, comme ceux de Vincent et Christelle sont plus avancés, et bien qu'ils s'annulent, il ne prend pas le jeton de contrôle de la ligne 2.



**Fin de partie :**

La partie s'arrête lorsque tous les piquets de grèves ont été posés et les points de victoires sont alors comptabilisés comme suit.

- Une ligne de RER vaut 2 sièges à la prochaine négociation patronale pour le syndicat ayant le contrôle de la ligne,
- Une ligne de métro vaut 1 siège pour le syndicat ayant le contrôle de la ligne.

Le gagnant est le syndicat possédant le plus de siège.