

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Storenplay



RÈGLES

MISE EN PLACE DU JEU



Placez le plateau R&D **1** au centre de la table. Chaque joueur place un plateau Stockage **2** devant lui.

Placez toutes les tuiles puits dans le sac en coton **4**. Disposez face cachée chaque type de tuile (Compresseur, Désulfuration, Déshydratation et innovation). Les joueurs piochent au hasard une tuile de chaque équipement (1 compresseur, 1 désulfuration, 1 déshydratation) qu'ils disposent sur leur plateau stockage aux endroits prévus (Voir paragraphe Description plateau Stockage). Ils piochent également deux tuiles "puits", dans le sac, qu'ils placent face "sans étoiles" aux endroits prévus sur leur plateau.

Les joueurs tirent ensuite au hasard une fiche d'identité **3** qu'ils placent au-dessus de leur plateau stockage. Ils appliquent alors les bonus de tuile liés à leur identité (Voir paragraphe Fiche d'identité).

Mélangez le reste des tuiles équipements (bleu) pour former la pioche. Placez cette pioche à gauche du plateau R&D.

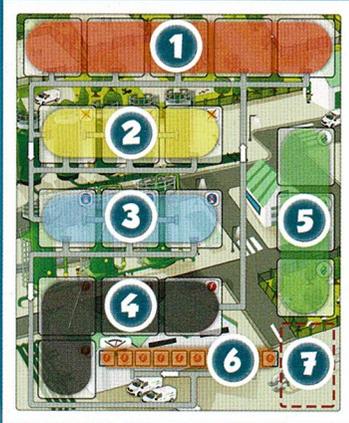
Remplir le stock de départ de chaque stockage avec des cubes gaz (). Mettre un cube énergie () sur la première case de gauche de la barre d'énergie. Le reste des cubes est mis à disposition à côté du plateau R&D.

Les cartes événements **5** sont mélangées et placées à côté des plateaux ainsi que la somme de départ **6** dont le montant varie en fonction des joueurs : (4 joueurs 200, 3 joueurs 150, 2 joueurs 100). Cette somme deviendra le « budget commun » de tous les joueurs. Le reste des billets est positionné à côté du plateau. Le marqueur Point de victoire () est placé sur la case départ du compteur de points qui fait le tour du plateau de R&D. Au cours de la partie, chaque fois qu'un joueur marque des points de victoire, il avance le marqueur en conséquence. Le marqueur « Image de marque » () est placé sur la case « 0 » du compteur représenté par le symbole image de marque ().

BUT DU JEU

Storenplay est un jeu collaboratif fondé sur le principe de fonctionnement des sites de stockage de gaz naturel de Storengy, une société du groupe ENGIE. Les joueurs doivent, ensemble, obtenir le maximum de points de victoire au terme de 8 tours de jeu qui symboliseront une année gazière (campagnes d'injection et de soutirage).

PLATEAU DE STOCKAGE



- ① Zone PUIITS
- ② Zone de Traitement : DÉSULFURATION
- ③ Zone de Traitement : DÉSHYDRATATION
- ④ Zone de COMPRESSION
- ⑤ Zone d' INNOVATION
- ⑥ Barre d' ÉNERGIE
- ⑦ Zone d' INTERCONNEXION (entrée/sortie)

FICHE D'IDENTITÉ



- ① Nom du SITE
- ② Caractéristiques du Stockage :

+1 BONUS DE TUILE

-1/+1 MALUS/ BONUS DE PRODUCTION

 PAS DE PRODUCTION DE SOUFRE SUR LES PUIITS DE CE STOCKAGE

Remettez les équipements Désulfuration dans la pioche.

- ③ Réservoir sous-terrain (STOCK)

STOCK de Départ

COMMENT JOUER :

Le jeu se déroule en 8 tours au cours desquels les joueurs joueront tous simultanément. Chaque tour se découpe en 4 phases qui seront jouées dans l'ordre suivant :

- 1- L' INJECTION
- 2- LE SOUTIRAGE
- 3- LA GESTION DE PRODUCTION
- 4- LE COMITÉ D' INVESTISSEMENT

1- L'INJECTION :

L'injection est la phase qui permet de remplir le stockage en gaz naturel. Le gaz rentre par la zone d'interconnexion, passe par les compresseurs puis est injecté dans le réservoir en passant par les puits.

o CALCUL DE LA CAPACITÉ D'INJECTION :

Un site est limité dans sa capacité d'injection par plusieurs paramètres :

1 – La place disponible dans son stock : les joueurs vérifient le nombre de cases libres sur la fiche identité de leur stockage.



Dans ce cas, la place disponible est de 6 cubes blancs.

2 – La capacité d'injection des puits : Cette capacité est représentée par le nombre de symbole gaz  présent sur tous les puits.

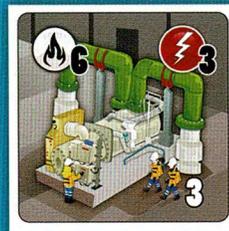
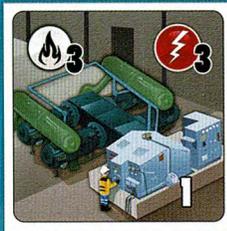
Les joueurs peuvent choisir d'injecter que partiellement sur un puits (ex : 1 gaz injecté avec un puits qui a une capacité maximum de 3). Les autres symboles présents sur le puits ne sont pas à prendre en compte à l'injection.



Dans ce cas, la capacité d'injection des puits est de $3+2 = 5$ cubes "gaz" blancs.

3 – La capacité de compression : Cette capacité est représentée également par le symbole gaz  présent sur les compresseurs et peuvent être aussi utilisés partiellement. Le compresseur utilise de l'énergie  pour fonctionner.

Le coût d'énergie est fonction du nombre de gaz comprimé. (dans la représentation ci-dessous, si le joueur décide de compresser uniquement 3 gaz avec le 1er compresseur, il utilisera 3 énergies, alors qu'il ne paiera que la moitié du coût en énergie avec le 2nd compresseur (arrondi au supérieur), soit 2 énergies. Les joueurs sont donc libres d'utiliser ou non leurs équipements comme ils le veulent en cherchant l'optimum économique).



Dans ce cas, la capacité de compression des compresseurs est de $3+6 = 9$ cubes "gaz" blancs.

Suivant ces paramètres, chaque site détermine sa capacité d'injection en cube de gaz et effectue le remplissage de son stock en déplaçant des cubes de la réserve vers le stock de sa fiche identité. En fonction de l'énergie utilisée, le marqueur d'énergie présent sur le plateau stockage est déplacé d'autant d'énergies utilisées par les compresseurs. Dans l'exemple ci-dessus, les puits limitent la capacité d'injection, le stockage est donc capable d'injecter 5 cubes "gaz".

o GAINS ET POINTS DE VICTOIRE

Le processus d'injection rapporte à chaque site un montant de Storencoins en fonction du nombre de gaz injecté. Le tableau de conversion est représenté sur le tableau R&D (Ex : Un joueur injectant 4 cubes de gaz gagnera immédiatement 30 Storencoins).

L'injection fait gagner également 1 point de victoire  à l'équipe pour chaque site ayant réussi à remplir complètement son réservoir souterrain (stock).

Avancez le marqueur "points de victoire" d'autant de points gagnés par l'équipe.

Les compresseurs de Storengy utilisent plusieurs technologies pour la compression : ÉLECTRIQUE OU GAZ.
L'injection est le processus de remplissage du réservoir de gaz naturel, il intervient principalement entre avril et octobre.

2- LE SOUTIRAGE :

Le soutirage est la phase qui permet de vider le stockage de gaz naturel. Le gaz sort par les puits, rentre dans les traitements de désulfuration et de déshydratation puis sort par la zone d'interconnexion vers le réseau de transport.

o CALCUL DE LA CAPACITÉ DE SOUTIRAGE :

Un site est limité dans sa capacité de soutirage par plusieurs paramètres :

1 - Le stock de gaz restant : les sites ne peuvent pas soutirer plus de gaz que de cubes présents dans leur stock .

2 - La capacité de soutirage des puits : Cette capacité est représentée par le nombre de symbole gaz  présent sur chacun des puits. Contrairement à l'injection, on ne peut pas soutirer partiellement sur un puits. De plus, pour pouvoir utiliser un puits, le site doit pouvoir traiter la totalité des éléments remontés par ce puits (Eau et soufre). Rappel : Les paramètres de production d'un puits peuvent être modifiés par la fiche d'identité du site. Dans l'exemple des puits de la page précédente, il n'y aura qu'un cube d'eau à traiter pour pouvoir soutirer des 2 puits (Cf : Description de la fiche d'identité).

3 - Le traitement du gaz :

- La capacité de traitement du soufre :

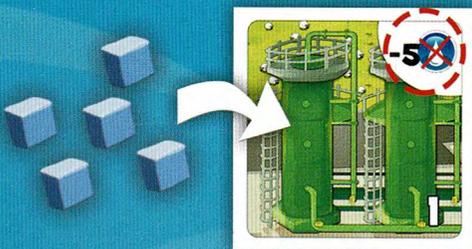
Cette capacité est représentée par le nombre de place disponible dans la tuile Désulfuration (placer les cubes traités dans chaque emplacement libre sur une tour). Si toutes les tours de désulfuration sont pleines, les puits produisant du soufre ne peuvent pas être utilisés pendant ce tour.



Le gaz passe dans une tour remplie de charbon actif qui capte les molécules de soufre contenu dans le gaz. Quand le charbon est saturé en soufre, celui-ci doit être remplacé.

- La capacité de traitement de l'eau :

Cette capacité est représentée par le nombre de symbole eau  présent sur toutes les tours de déshydratation. Placer les cubes d'eau à traiter sur les tuiles déshydratation en s'assurant de ne jamais dépasser leur capacité maximum de traitement de l'eau.



Le système de déshydratation consiste à passer le gaz dans un bain de Tri-Ethylène-Glycol (TEG) qui a la caractéristique de capter et retenir les molécules d'eau présentes. Ces eaux appelées effluents de soutirage sont ensuite collectées et traitées dans des centres de traitement spécialisés.

Suivant ces paramètres chaque site détermine sa capacité de soutirage en cube de gaz et les déplace de son stock vers la zone d'interconnexion.

o GAINS ET POINTS DE VICTOIRE

Le processus de soutirage rapporté à chaque site un montant de Storencoins en fonction du nombre de gaz soutiré. Le tableau de conversion est le même que pour l'injection.

Le soutirage fait gagner également 1 point de victoire  à l'équipe pour chaque site ayant réussi à soutirer au minimum de son réservoir (Niveau stock à 0 ou 1).

Tous les sites ayant obtenu des points de victoire durant la précédente phase d'injection feront alors gagner à l'équipe un bonus supplémentaire de 3 points.

3- LA GESTION DE PRODUCTION :

Les 2 phases précédentes génèrent des coûts de production qu'il va falloir payer .

Lors de la gestion de production, certains équipements « image de marque » permettront de limiter le coût de production :

o PAIEMENT DE L'ÉNERGIE :

Payer 5 Storencoins par niveau d'énergie atteint sur la barre d'énergie (exemple: vous avez avancé le marqueur de 3 cases, il faudra payer 15 Storencoins pour remettre le marqueur à 0 sur la barre d'énergie).

Les sites ayant acheté des « panneaux solaires » pourront retirer de 2 à 3 énergies sur leur barre d'énergie (en fonction du nombre de symbole sur la tuile).



o TRAITEMENT DE L'EAU :

Payer 3 Storencoins par cubes d'eau présents sur les déshydratations.

Les sites ayant un « traitement d'eau » pourront déplacer jusqu'à 5 cubes d'eau sur la tuile en question. Ces cubes ne coûteront rien pour être traités.



o NETTOYAGE DE LA DÉSULFURATION :

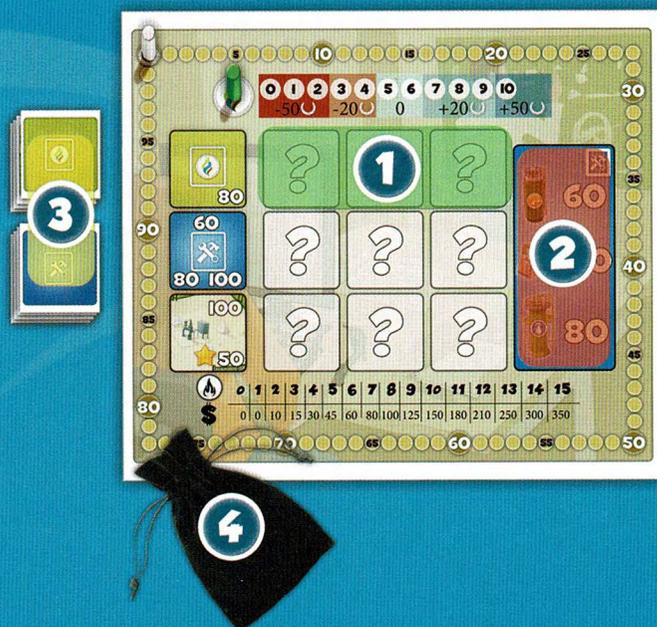
Le coût est fixe quel que soient la taille de la désulfuration et son remplissage en soufre (20 Storencoins).

Le paiement permet au site de retirer tous les cubes de soufre  présents à l'intérieur d'une désulfuration.

Il n'y a que pendant cette phase qu'un site peut choisir ou non de nettoyer sa désulfuration. C'est un choix stratégique car si la désulfuration est pleine (plus d'emplacement libre dans la tuile) les puits produisant du soufre ne pourront pas être utilisés le tour suivant.

En fonction de l'argent restant, chaque joueur gagne 1 point de victoire par tranche de 50 storencoins qu'il ajoute dans le budget commun.

PLATEAU ZONE R&D



1

Laboratoire "INNOVATION".

2

Coût d'achat des équipements.

3

Pioche.

4

Sac de pioche contenant les puits.



Prix d'achat de la tuile INNOVATION.



100 S : Prix d'achat de la tuile PUIITS.



 50 S : Prix d'achat de l'amélioration du PUIITS.

4- LE COMITÉ D'INVESTISSEMENT :

Cette dernière phase va permettre à chaque site de développer la performance de son stockage. Malheureusement, les budgets étant limités, chaque site devra convaincre le comité d'investissement pour obtenir une nouvelle amélioration.

Pendant cette phase, un joueur est désigné comme responsable du comité, il prend de ce fait le pion rond vert marqueur "responsable d'investissement" pour ce tour. C'est lui qui prendra la décision finale d'investissement pour toute l'équipe. Chaque joueur prendra à tour de rôle cette fonction pour les tours suivants. Le département Recherche et Développement (R&D) sera votre unique possibilité pour obtenir de nouveaux équipements.

o UTILISATION DE LA ZONE R&D :

La zone R&D est le lieu pour acheter des équipements. Mais pour ajouter de nouveaux équipements ou innovations, il faudra d'abord financer les recherches. La zone est décomposée en 3 laboratoires de recherche (1 par ligne):

- Innovation



- Equipements



- Puits



Pour lancer une recherche dans 1 laboratoire (Innovations, équipement et puits), il faut payer 10 storencoins afin de compléter la ligne avec les tuiles de la pioche concernée. (ex: s'il reste 1 seule tuile à l'achat dans 1 des laboratoires, le paiement de 10 storencoins permettra de compléter ce laboratoire par 2 tuiles de la pioche).

Pour faire une recherche dans chacun des 3 laboratoires, il faut donc payer 30 storencoins. Le choix de recherche et des laboratoires concernés revient au comité d'investissement et n'est pas obligatoire. Durant la partie, si les tuiles d'un laboratoire n'intéressent personne, le comité peut décider de défausser la totalité de la ligne pour 10 Storencoins. Il en coutera 10 storencoins supplémentaire pour la remplir à nouveau. Un site ne pourra acheter un équipement ou innovation que s'il lui reste au moins une place disponible sur son plateau pour le type de tuile choisie.

CAS PARTICULIER POUR LES PUIITS : Cette tuile est la seule qui peut être améliorée. Pour 50 storencoins, un site peut choisir un de ses puits et le retourner pour découvrir ses nouvelles caractéristiques. Pour garder le suspense et l'esprit du jeu, il conviendra de ne pas regarder au dos de la tuile avant de faire un choix.

ATTENTION ! LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT ! En bon dirigeant d'entreprise, le responsable du comité d'investissement saura mettre fin à des débats trop longs et décidera rapidement des investissements à réaliser. Il est donc recommandé de limiter cette phase pour qu'elle ne dépasse pas 5 minutes.

o TIRAGE D'UNE CARTE ÉVÈNEMENT :

Une fois cette décision prise, un nouveau tour peut commencer. Mais les aléas sont nombreux dans la vie d'une entreprise industrielle. Le responsable du comité d'investissement le découvrira en piochant une carte événement qui aura un impact sur le prochain tour de jeu (Cf description des cartes événement).

REMERCIEMENTS

Merci à Bruno, Josiane, Guita et Sylvie qui ont cru en premier à notre projet.

Merci à Bruno et Cyril, les professionnels du jeu, sans qui ce projet n'aurait pas pu aboutir.

Merci à Alberto, Christophe, Floriane, Gaëlle, Hélène, Jean-Pierre, Jonathan, Julien, Morgane, Olivier, Pascale et Thibault pour les parties de test endiablées après les journées de travail.

Merci à Claire, Denis et Pauline pour leurs relectures avisées.

Merci au jury et aux salariés de Storengy pour leurs votes « coup de cœur » aux initiatives Storengy 2017.

Ludiquement vôtre.

Nicolas&Pierre

DESCRIPTION DES CARTES "ÉVÈNEMENT"



"Bonus de Production"
Les puits produisent une ressource illustrée en moins.



"Hiver Rude"
Les gains sont multipliés par 2.



"Hiver Doux"
Les gains sont divisés par 2.



Rien ne se passe.



Type d'équipement qui sera indisponible pour le prochain tour avec le **numéro impacté**.



"Carte Réparation"
rend disponible un équipement indisponible, pour 1 site et sur 1 seul équipement.

À part pour la carte "Réparation", toutes les autres cartes événements ont un effet pour le tour suivant uniquement.

TUILES "INNOVATION DE STORENGY"



Zone humide : Les zones humides sont très riches en biodiversité (grenouilles, libellules flore aquatique...). Ce sont des centrales d'épuration naturelles. Storengy participe activement à leur restauration et s'engage ainsi dans la mise en œuvre des politiques d'aménagement des territoires.



Fête de la nature : Chaque année, plusieurs sites de Storengy organisent cette fête avec ses partenaires. Les fêtes de la nature permettent de promouvoir la nature en mettant en avant les associations locales.



Panneau solaire : Storengy installe des panneaux solaires sur ses stockages afin de réduire sa consommation d'énergie carbonée et de diminuer son impact environnemental. Ces panneaux permettent la production de 3 énergies dans le jeu.



Eco-pâturage : Cette initiative est économiquement et écologiquement intéressante car elle permet de remplacer les pelouses par des prairies pâturées par des moutons. Storengy privilégie les races à faible effectif, favorisant ainsi leur conservation (Solognote, Ouessant) et les bergers locaux.



Chemin de randonnée : Storengy aide les associations qui œuvrent pour l'entretien des chemins de randonnées. Ces chemins permettent aux promeneurs de profiter de la nature et des paysages.



Traitement d'eau sur site : Ces équipements de traitement permettent d'éviter le ballet de camions venant chercher les effluents. Les effluents sont des eaux chargées obtenues après séparation de l'eau et du gaz lors du soutirage. Ce système permet de traiter jusqu'à 5 cubes d'eau dans le jeu.



Trophée de la sécurité : Un trophée est organisé chaque année visant à promouvoir les bonnes idées et pratiques dans le domaine de la prévention et la sécurité au travail. Nous étendons aussi les messages de prévention en dehors de Storengy, aux risques rencontrés dans la vie quotidienne et en famille.

Rappel Points de victoire

- 1 point si le stock est plein à la fin de l'injection
- 1 point si le stock est inférieur ou égale à 1 à la fin du soutirage
- 3 points supplémentaires si les 2 conditions précédentes ont été réalisées dans le même tour
- 1 point par tranche de 50 Storencoins ajoutés dans le budget commun

Evaluation de la performance de votre entreprise

Vous avez obtenu (sur une base de 4 stockages) :

Moins de 0 point : Nous avons passé beaucoup de temps à écrire de jolies règles. Merci de les lire !

Entre 0 et 50 : En tant qu'apprentis stockeurs, vous ne pouvez que progresser ! Courage...

Entre 51 et 130 : Vous avez compris le fonctionnement des stockages. Passons maintenant à l'optimisation !

Entre 131 et 200 : L'optimisation de votre production n'a plus de secret pour vous. Bravo !

Supérieur à 200 : Vous êtes des stockeurs de rêve ! (mais il est important de ne pas tricher 😊)