1987
Tunnel sous La Manche

Apprenez à jouer en 5 min

2 joueurs • 45 minutes
À partir de 12 ans

Pendant des siècles, la relation entre la Grande-Bretagne et la France a été jalonnée de guerres et de rivalités, mais également d'alliances fructueuses. Si ces deux puissances ont une conception nettement différente de l'Europe, leurs solides relations commerciales les ont toutefois amenées à travailler ensemble à un objectif commun : la construction du tunnel sous La Manche.

Dans **1987 Tunnel sous La Manche**, vous jouez la France ou la Grande-Bretagne pour mener à bien un des plus grands projets d'ingénierie de tous les temps. Dirigez votre équipe d'ouvriers, développez des technologies et trouvez des financements pour être le premier à acheminer votre tunnelier jusqu'au point de ralliement.

MATÉRIEL

1. 2 plateaux Joueur (France et Grande-Bretagne)
2. 2 tunneliers en bois : 1 rouge et 1 bleu
3. 4 marqueurs en bois (pour la piste de technologie) : 2 rouges et 2 bleus
4. 2 cubes en bois (pour la piste de déviation) : 1 rouge et 1 bleu
5. 25 jetons Action en bois : bleu ciel, noir, orange, jaune et blanc
6. 20 tuiles Gravats
7. 1 sac en tissu
8. 60 cartes :

1 carte Premier joueur

6 cartes Tunnel

5 cartes Actions (2 permanentes et 3 temporaires)

6 cartes Agenda (extension)

33 cartes de jeu

9 cartes Déviation

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit un plateau Joueur (individuel) et le place devant lui.

2. Disposez les 6 cartes Tunnel entre les deux plateaux Joueur. Veillez à ce que les 2 cartes sur lesquelles figurent les drapeaux soient placées au centre.

3. Mélangez les tuiles Gravats face cachée. Placez ensuite 18 de ces tuiles sur les emplacements des cartes Tunnel, puis retournez la tuile la plus proche de chaque plateau joueur.

4. Placez les 2 tuiles Gravats restantes face visible sur l'un des emplacements de stockage de chaque plateau Joueur.

5. Placez les 2 cartes Actions permanentes « Technologie / Financement » et « Planification / Forage » d'un côté des 6 cartes Tunnel

5a

et les 3 cartes Actions temporaires « Action secondaire / Développement » de l'autre côté.

5b

6. Mélangez les 33 cartes de jeu et placez-les face cachée pour former une pioche. Piochez les 3 premières cartes et placez-les sur les cartes Actions temporaires 6a.

7. Mélangez les 9 cartes Déviation et placez-les face cachée pour former une pioche.

8. Prenez le tunnelier en bois de la couleur de votre choix et placez-le sur votre plateau Joueur 8a, puis placez également deux marqueurs technologie de la même couleur sur l'emplacement « 0 » de vos deux pistes de technologie 8b. Enfin, placez le cube de votre couleur sur l'emplacement « 0 » de la piste de déviation de votre plateau Joueur 8c.

9. Placez les 25 jetons Action en bois dans le sac et mélangez-les soigneusement.

10. Donnez la carte **Premier joueur** au joueur qui joue la Grande-Bretagne. Celui-ci la place devant lui, face drapeau visible.

Remarque : *certaines tuiles Gravats présentent ce symbole. Ignorez-le si vous ne jouez pas avec l'extension « Agenda » (voir page 8).*

LES « TUNNEL TIGERS »

La construction de ce chef-d'œuvre d'ingénierie a été lancée en décembre 1987. Chaque territoire a détaché 4 000 ouvriers chargés de creuser le tunnel depuis leur côté, avec pour objectif d'atteindre le point central en premier. Mais le chantier n'a pas tout à fait démarré en même temps des deux côtés de la Manche. Les Britanniques sont les premiers à avoir commencé à forer. Avec leur riche histoire d'exploitation minière, ils disposaient déjà d'une élite de mineurs expérimentés que l'on appelait les « Tunnel Tigers ». Les Français, en revanche, ont été contraints de recruter et de former leurs ouvriers.

BUT DU JEU

Le jeu se déroule en une série de manches au cours desquelles vous **utiliserez des jetons pour effectuer des actions**. Une manche se joue à tour de rôle et prend fin lorsque vous et votre adversaire ne pouvez plus effectuer d'actions ou décidez tous les deux de passer.

Lorsque l'un des tunneliers atteint l'emplacement central, la partie se termine **immédiatement** et le score final est calculé. La partie peut également prendre fin si l'un des joueurs atteint la fin de sa piste de déviation.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche des jetons Action dans le sac jusqu'à atteindre le maximum autorisé. En début de partie, **le maximum est de 10 jetons**, mais il peut augmenter une fois certains emplacements atteints sur la piste de technologie ou lorsque vous utilisez la carte « Nouveaux ouvriers ».

Empilez vos jetons par couleur devant vous afin que votre adversaire puisse facilement compter le nombre de jetons de chaque couleur que vous possédez à tout instant.

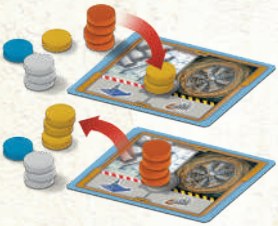
Le joueur qui possède la carte **Premier joueur** est le premier à effectuer une action. À votre tour, vous pouvez choisir d'**effectuer une action** ou de **passer**.

EFFECTUER UNE ACTION

Prenez **TOUS les jetons d'une même couleur** depuis la zone de jeu devant vous (vous ne pouvez pas en prendre seulement une partie) et placez-les sur l'emplacement d'une carte Actions disponible.

Chaque emplacement d'une carte Actions permanentes contient deux actions distinctes. Si l'emplacement d'une carte Actions est déjà occupé par une pile de jetons placée par vous ou votre adversaire, la **nouvelle pile de jetons placée doit compter au moins un jeton supplémentaire**.

En plus de placer votre pile de jetons Action sur l'emplacement de la carte Actions, récupérez la pile qui s'y trouvait précédemment et ajoutez-la à votre zone de jeu. Si vous possédiez déjà des jetons de cette couleur, ajoutez les jetons récupérés à la pile correspondante dans votre zone de jeu. Effectuez ensuite l'action que vous avez choisie.



Exemple : *vous souhaitez utiliser l'action Forage mais l'emplacement de la carte* Actions *est occupé par une pile de deux jetons jaunes. Vous décidez de placer votre pile de jetons orange sur l'emplacement de la carte* Actions. *Vous récupérez donc les deux jetons jaunes et les placez dans votre zone pour former une pile de trois jetons.*

PASSER

Dans le cas où vous ne pouvez pas **OU** ne souhaitez pas placer de jetons Action, vous devez passer. Dans ce cas, si vous êtes le premier joueur à passer, **prenez la carte Premier joueur** en veillant à ce qu'elle arbore votre drapeau. Les jetons Action de votre zone de jeu sont remis dans le sac.

Avant de remettre vos jetons dans le sac, vous pouvez choisir d'en conserver certains pour votre prochain tour. Vous ne devez pas nécessairement conserver tous les jetons d'une même couleur ; vous pouvez choisir de conserver autant de jetons que vous le souhaitez, peu importe leur couleur, et remettre le reste dans le sac.

Lorsque vous et votre adversaire avez tous les deux passé, une nouvelle manche commence. Tous les jetons Action placés sur les cartes Actions sont remis dans le sac. Chaque joueur, en commençant par celui qui détient la carte **Premier joueur**, pioche son nombre autorisé de jetons Action dans le sac.

Remarque : *vous ne pouvez jamais avoir plus de jetons Action que le nombre maximal autorisé. Si le maximum est de 10 jetons mais que vous avez gardé 2 jetons de la manche précédente, alors vous ne pouvez piocher que 8 nouveaux jetons dans le sac.*

ACTIONS

Vous disposez de 5 cartes Actions sur lesquelles placer vos jetons Action : vous avez ainsi le choix entre 2 actions permanentes et 3 actions temporaires qui varient en fonction de la carte posée.

À chaque fois que vous prenez ou défaussez une carte lors d'une action temporaire, ou que l'action *Financement* est utilisée (voir page 5), **la carte doit immédiatement être remplacée par une carte de la pioche**.

PLANIFICATION

Retournez **face visible la tuile Gravats la plus proche** de votre tunnelier (parmi les tuiles non révélées).

- Vous pouvez retourner une tuile Gravats même si la tuile la plus proche de votre tunnelier n'a pas été forée (voir *Forage*).
- Vous ne pouvez pas retourner les tuiles Gravats qui se trouvent du côté de votre adversaire (au-delà de votre drapeau).

FORAGE

Depuis votre zone de jeu, remettez dans le sac un jeton Action de la même couleur que la tuile Gravats révélée la plus proche de votre tunnelier. Prenez ensuite la tuile Gravats et placez-la sur un emplacement disponible de la zone de stockage de votre plateau Joueur. Votre tunnelier avance alors d'un emplacement.

- Si tous les emplacements de la zone de stockage sont occupés, l'action ne peut pas être effectuée.
- Si vous ne possédez pas de jeton Action de la même couleur que la tuile Gravats, **vous pouvez choisir à la place de remettre deux jetons Action de n'importe quelle couleur dans le sac.**

Exemple : *vous remettez un jeton Action jaune dans le sac pour forer cette tuile Gravats jaune ; vous la placez ensuite sur un emplacement disponible de votre zone de stockage.*

DÉVIATION

Une fois l'action Forage effectuée, vous devez vérifier la déviation de votre tunnelier.

Piochez une carte Déviation et placez-là face visible à côté de la pioche. Ajustez l'indicateur de déviation de votre plateau Joueur d'autant de niveaux qu'indiqué sur la carte (0, -1 ou -2).

À tout moment, si l'indicateur **dépasse le niveau -4**, le tunnelier a trop dévié. Les travaux sont interrompus et vous **perdez immédiatement la partie**.

Si la tuile Gravats qui a été forée est bleue, cela signifie que de l'eau s'est infiltrée dans le tunnel. Dans ce cas, si vous jouez **la Grande-Bretagne**, vous devez piocher **deux cartes *Déviation*** et ajuster votre indicateur de déviation pour les deux cartes. Si vous jouez **la France**, vous **ne piochez pas de carte *Déviation***.

Les cartes Déviation (à l'exception de la carte -2) se déclinent en 4 couleurs représentant les différentes directions dans lesquelles le tunnelier peut dévier. Si la carte piochée est de la **même couleur** qu'une carte déjà présente dans la défausse, jouez-la normalement puis mélangez la défausse et les cartes restantes pour **former une nouvelle pioche**.

La déviation du tunnelier peut-être corrigée avec l'action *Technologie*.

Exemple : *après avoir pioché une nouvelle carte rouge et ajusté l'indicateur de déviation -1, vous mélangez les cartes de la défausse avec les cartes restantes pour former une nouvelle pioche.*

DE L'EAU ! DE L'EAU !

En mars 1988, de l'eau s'est infiltrée dans le tunnel britannique. Les travaux ont été interrompus pendant des semaines pour colmater les fuites et réparer les courts-circuits survenus dans les machines. L'équipe française a également été confrontée à des fuites mais n'a pas accusé de retard, ayant profité du temps de formation de ses ouvriers avant le début du chantier pour imperméabiliser son tunnelier.

FINANCEMENT

Vous pouvez prendre l'une des 3 cartes de jeu disponibles sur l'une des 3 cartes Actions temporaires et la stocker face visible sous votre plateau joueur, **en laissant apparaître la somme d'argent indiquée au bas de la carte**. Dès lors, cette carte devient une carte ECU. Remplacez immédiatement la carte prise par une carte de la pioche. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche.

IMPORTANT !
Dans le cas où l'action Financement est effectuée comme action secondaire (voir page 6), vous pouvez uniquement prendre la carte de jeu qui se trouve sur l'emplacement de cette carte Actions.

QU'EST-CE QUE ₠ ?

Il s'agit du symbole de l'ECU (unité de compte européenne), unité monétaire utilisée depuis 1979 dans l'ensemble de la Communauté européenne. Cette monnaie était utilisée à un niveau comptable et n'existait pas matériellement en dehors de quelques impressions commémoratives. En 1999, cette monnaie a été convertie en l'euro que nous connaissons aujourd'hui selon un taux de change de 1:1.

TECHNOLOGIE

Vous pouvez faire avancer l'un de vos marqueurs Technologie d'un emplacement vers la droite sur la piste de technologie. Après avoir déplacé le marqueur, vous pouvez défausser une ou plusieurs de vos cartes ECU placées sous votre plateau Joueur pour aligner votre tunnelier : **pour chaque million défaussé, réduisez votre indicateur de déviation d'un niveau vers le « 0 »**.

La piste de technologie est jalonnée de barrières sur lesquelles figure une somme d'argent. Cette somme **doit être dépensée** pour progresser vers l'emplacement suivant de la piste de technologie. Lorsque vous franchissez ces barrières, **vous devez défausser TOUTES les cartes ECU** qui se trouvent sous votre plateau Joueur. Cela s'applique pour chaque marqueur amené à franchir une barrière.

Si le montant total des cartes défaussées est supérieur au montant indiqué sur la barrière, **le solde peut être utilisé pour déplacer votre cube sur l'indicateur de déviation** (soit d'un niveau vers le « 0 » pour chaque million excédentaire).

Avancer le long de la piste de technologie vous permet de gagner des points de victoire et d'obtenir divers avantages :

- Piochez un jeton supplémentaire dans le sac au début de chaque manche.

- Regardez secrètement n'importe quelle tuile Gravats (**y compris du côté de votre adversaire**) puis replacez-la face cachée sur son emplacement.

- Le joueur britannique peut utiliser sa troisième case pour stocker les gravats.

ESPACE SUPPLÉMENTAIRE

En janvier 1990, une fois remis des dégâts causés par les infiltrations d'eau, les Britanniques accélérèrent leur rythme de travail pour regagner l'avantage désormais perdu. Cela impliquait d'augmenter la production des blocs de béton utilisés pour le revêtement du tunnel, qui étaient ensuite stockés sur les terrains environnants.

Cela soulevait toutefois un problème, car si le littoral français était relativement plat, les falaises britanniques abruptes n'offraient que très peu d'espace de stockage. Et si les blocs de béton venaient à manquer, il faudrait arrêter les machines, ce qui entraînerait des retards et des coûts considérables. La solution britannique fut de profiter des 36 000 tonnes de terre et de gravats extraites quotidiennement du tunnel et de les décharger dans la mer pour aménager de nouvelles terres. À l'issue de la construction, la Grande-Bretagne a ainsi gagné 36 hectares.

ACTION SECONDAIRE

Lorsque vous utilisez la partie inférieure des cartes de jeu pour effectuer une action secondaire, la carte est immédiatement défaussée et remplacée par une nouvelle carte de la pioche.

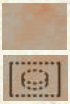
***Remarque :** pour rappel, lorsque vous effectuez l'action secondaire Financement, vous ne pouvez prendre que la carte présente sur cet emplacement et non pas l'une des deux autres cartes disponibles.*

DÉVELOPPEMENT

Lorsque vous effectuez l'action *Développement*, prenez la carte de jeu correspondante et placez-la dans votre zone de jeu, près de votre plateau Joueur.

Certaines cartes prises ainsi requièrent des tuiles Gravats de la zone de stockage de votre plateau Joueur.

Prendre des cartes qui requièrent des tuiles Gravats est la seule façon de vider la zone de stockage.



- La carte ne requiert pas de tuiles Gravats.
- Vous devez défausser une tuile Gravats pour prendre cette carte.
- Placez une tuile Gravats sur cette carte. Lorsque vous souhaitez utiliser la capacité de cette carte, retirez la tuile Gravats et retournez la carte face cachée.
- Avant de prendre cette carte, vous devez choisir d'y placer une ou deux tuiles Gravats. Le nombre de tuiles Gravats correspond au nombre de fois où vous êtes autorisé à activer la capacité de cette carte (une ou deux fois).

Ces cartes sont placées face visible à la vue des deux joueurs tant que des tuiles Gravats s'y trouvent. Lorsque la carte est épuisée et qu'elle ne contient plus de tuiles Gravats, elle est placée face cachée et ne jouera plus aucun rôle dans la partie jusqu'au calcul du score final. **Placer ces cartes face cachée rend plus difficile l'estimation de vos points de victoire par votre adversaire**.

LES CARTES

Vous ne pouvez utiliser la capacité d'une carte qu'**une fois par manche**. Selon le type d'effet, il existe trois différentes couleurs de cartes :

CARTES VERTES - ACTIONS SPÉCIALES

Les capacités de ces cartes s'activent dès le début de la manche ou à tout moment pendant votre tour.

Améliorer la technologie. Effectuez deux actions *Technologie* dans le même tour.

Nouveaux ouvriers. Au début de la manche, piochez un jeton Action supplémentaire dans le sac.

Échange. Au début de la manche, après avoir pioché des jetons du sac, vous pouvez échanger l'un de vos jetons Action contre l'un des jetons Action de votre adversaire.

Financement supplémentaire. Utilisez cette carte comme une carte à 3 millions d'ECU pendant une action *Technologie*.

CARTES BLEUES - POINTS DE VICTOIRE SUPPLÉMENTAIRES

Ces cartes ne possèdent pas de capacités pouvant être activées durant la partie. Elles rapportent uniquement des points de victoire lors du calcul du score final.

Influence européenne.
Il existe dix cartes différentes. Chaque carte représente un pays européen qui vous apporte son soutien.

Duel politique.
Remportez 3 points si vous possédez plus de cartes *Influence européenne* que votre adversaire.

Allocution européenne.
Remportez 1 point par paire de cartes *Influence européenne* en votre possession.

Relations avec les médias.
Remportez 2 points si vous possédez plus de cartes (face visible et face cachée) que votre adversaire.

Analyse topographique.
Remportez 1, 3, 6, 10 ou 15 points si vous possédez 1, 2, 3, 4 ou 5 cartes de ce type sur lesquelles se trouvent des tuiles Gravats de couleur différente.

CARTES ROUGES - ACTIONS EN CHAÎNE

Les capacités de ces cartes prennent effet immédiatement après la réalisation d'une action spécifique.

Nouveaux matériaux.
Après avoir effectué une action, vous pouvez récupérer un jeton de la pile utilisée.

Machinerie lourde.
Après avoir effectué une action, vous pouvez effectuer une autre action de votre choix gratuitement.

Salle de contrôle 1.
Après avoir effectué une action *Planification*, vous pouvez récupérer un jeton de la pile utilisée.

Salle de contrôle 2.
Après avoir effectué une action *Technologie*, vous pouvez récupérer un jeton de la pile utilisée.

Salle de contrôle 3.
Après avoir effectué une action *Planification*, vous pouvez effectuer une nouvelle action *Planification*.

Salle de contrôle 4.
Après avoir effectué une action *Planification*, vous pouvez effectuer une action *Forage*.

Salle de contrôle 5.
Après avoir effectué une action *Technologie*, vous pouvez effectuer une nouvelle action *Technologie*.

FIN DE PARTIE

La partie peut se terminer de 2 façons :

- Lorsque vous dépassez le niveau -4 sur la piste de déviation, vous perdez **immédiatement** la partie.
- Lorsque l'un des tunneliers atteint l'emplacement central des cartes Tunnel, indiqué par son drapeau. Dans ce cas, la partie prend fin **immédiatement** et le score final est calculé.

SCORE FINAL

Calculez individuellement votre score en prenant en compte les éléments suivants :

- Additionnez tous les points figurant sur les cartes de votre zone de jeu.
- Additionnez les points figurant sous chacun de vos marqueurs sur vos pistes de technologie.
- Déduisez les points atteints sur votre indicateur de déviation.
- Remportez 2 points supplémentaires si vous êtes le premier à avoir atteint l'emplacement central des cartes Tunnel, plus un point pour chaque tuile Gravats (face visible ou face cachée) restante sur le tunnel adverse.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui est arrivé le premier à l'emplacement central.

1987 TUNNEL SOUS LA MANCHE

Auteurs : *Shei S. et Isra C. (www.llamadice.com)*
Conception graphique : *Pedro Soto*
Développement et règles : *Perepau Llistosella et Pedro Soto*
Traduction française : *Roxane Marc*
Chef de projet : *Simon Gervasi*
Relecture : *Sylvain Chane-Pane*
Maquette : *e-Dantes, Julien Bès*
Remerciements des auteurs : *À Paco et Lorena qui n'ont pas aimé le prototype et sans qui ce jeu ne serait que gravats. Merci également à Looping Games qui a su maintenir le tunnelier sur les rails.*

©2021 Looping Games. Version française éditée sous licence par ©2022 ***Origames****, Origames, 52 av. Pierre Semard 94200 Ivry-sur-Seine, France.*

www.origames.fr / sav@origames.fr

EXTENSION « AGENDA »

Bureaucratie, politique, inspections… La construction du tunnel ne se résume pas à un simple forage du sol. De nombreuses autres tâches essentielles restent à accomplir.

Mélangez les 6 cartes Agenda et placez la pioche à la portée des deux joueurs.

Parmi les tuiles Gravats, 5 présentent ce symbole. Si l'une de ces tuiles Gravats est révélée pendant votre action *Planification*, piochez immédiatement une carte Agenda. Vous avez alors le choix : poser la carte devant vous et tenter de réaliser l'action, ou simplement la défausser.

IMPORTANT : *chaque joueur ne peut avoir qu'une seule carte* Agenda *en jeu à la fois. Si vous choisissez de conserver la carte et révélez un nouveau symbole agenda pendant votre action Planification, ne piochez pas de nouvelle carte* Agenda.

Chaque carte comporte une pénalité qui doit être appliquée immédiatement ou à la prochaine occasion possible. Une fois la pénalité appliquée, placez la carte face cachée avec les autres cartes de votre zone de jeu. Leurs points sont **additionnés** en fin de partie. Si la partie se termine alors que l'action de la carte Agenda n'a pas été effectuée, les points sont **déduits** du score final.

- **FORMATION.** Au début de la manche suivante, prenez un jeton de moins dans le sac. ▷ -1
- **INSPECTION DE L'ENTREPÔT.** N'effectuez aucune action. Votre adversaire pourra effectuer deux actions consécutives.
- **CONTRÔLE.** Révélez immédiatement une carte Déviation et ajustez votre indicateur sur la piste de déviation.
- **RÉPARATIONS.** Pendant votre prochaine action *Technologie*, ne déplacez pas votre marqueur sur la piste de technologie.
- **SUPERVISION.** Pour votre prochaine action, utilisez une pile comportant au moins deux jetons de plus qu'il n'y en a sur l'emplacement de la carte Actions.
- **PROMOTION.** Payez 3M ₠ immédiatement ou dès que vous disposerez des fonds nécessaires.