

# Business Game: Mexique 70's



Dans les années 70, les côtes du Mexique se couvrent d'infrastructures pour accueillir les touristes affamés de soleil. Endossant les rôles de diverses entreprises, les joueurs devront travailler ensemble pour répondre au mieux à cette nouvelle demande !

# Caractéristiques



**30 à 80 joueurs**



**2 à 4 animateurs / maîtres du jeu**



**1h00 à 3h00 de jeu à la demande**



**20 min d'explication de règles**

# But du jeu

Les joueurs vont être répartis en groupe de **9 professions** formant un **écosystème** de business. Le but du jeu est de devenir le **plus riche de sa catégorie** professionnelle.

Les professions de **Fournisseurs** vendent des biens et des services aux professions **Bâtisseurs** qui en auront besoin pour construire des **infrastructures** sur les stations.

Les **Bâtisseurs** gagnent de **l'argent** en construisant des infrastructures

Les **Fournisseur** gagnent de **l'argent** en vendant aux Bâtisseurs.

Ex: Un hôtelier a besoin de travaux (Constructeur) de restaurants (Restaurateur), de terrain (Promoteur), de groom, cuisinier, serveur (Agence de saisonniers) pour construire un hôtel sur la station.

## Fournisseurs

Banquier

Constructeur

Promoteur  
immobilier

Agence de  
saisonnier

Restaurateur

## Bâtisseurs

Naturaliste

Hôtelier

Pôle Culturel

Publicitaire



# Les stations

Dans l'espace de jeu sont répartis **entre 4 et 8 plateaux** stations (selon le nombre de joueurs).

Chaque station a :

**Des terrains disponibles,**

**Un attrait** (de 1 à 10) indiqué par un dé à 10 faces

**Un potentiel archéologique** (de 0 à 20) indiqué par un dé à 20 faces

**Des clients** (de 0 à 10) de différents types : Les jeunes (pion jaune), Les familles (pion vert), Les seniors (pion rouge)

Toutes ces variables sont amenées à être **modifiées** par les **décisions des joueurs** au cours de la partie.

**Les joueurs ne sont pas liés à une station** en particulier : ils peuvent décider de répartir leurs efforts, d'être opportunistes, ou de se spécialiser sur une seule station s'ils le souhaitent !



# Les Cartes

Chaque **joueur** commence avec des **cartes** correspondant à sa **profession**.

**Tout le monde** a son rôle à jouer dans ce grand **écosystème économique**.

Les cartes **verticales** sont des **composants** qui permettent la **construction** des cartes **horizontales** qui se placent sur les plateaux de **stations**.



Carte Petits Travaux  
(Constructeurs)



Carte Auberge de jeunesse  
(Hôteliers)



Lorsque qu'un **bâtitseur** (ici l'hôtelier) va voir un maître du jeu avec tous les **composants** indiqués dans le **coût** + le **terrain** spécifique, il peut **construire** sur ce terrain et activer l'**effet** (ici gagner de l'argent en fonction de l'**attrait** et de la **clientèle jeune** de la station)

# L'écosystème

La grande particularité de Mexique 70's par rapport à d'autres jeux est qu'**aucune action** ne demande un **coût fixe** arbitraire. L'économie est purement **organique**, elle ne dépend que de la capacité des joueurs à naviguer entre **l'offre et la demande** !

Exemple :

Pour un groupe hôtelier, construire une **auberge de jeunesse** nécessite :

Une carte "**petits travaux**" (vendue par les constructeurs), une carte "**artisan local**" (vendue par les agences de saisonniers), une carte "**bar**" (vendue par les restaurateurs), une carte **terrain** (vendue par un promoteur immobilier)

Le **prix** de chacune de ces cartes ne dépend que de la **négociation** ayant lieu entre le **joueur hôtelier** et les **quatre autres joueurs** concernés.

Notre joueur hôtelier pourrait obtenir ces **trois cartes** pour une **bouchée de pain**, ou payer un **prix exorbitant** s'il **négocie mal**.

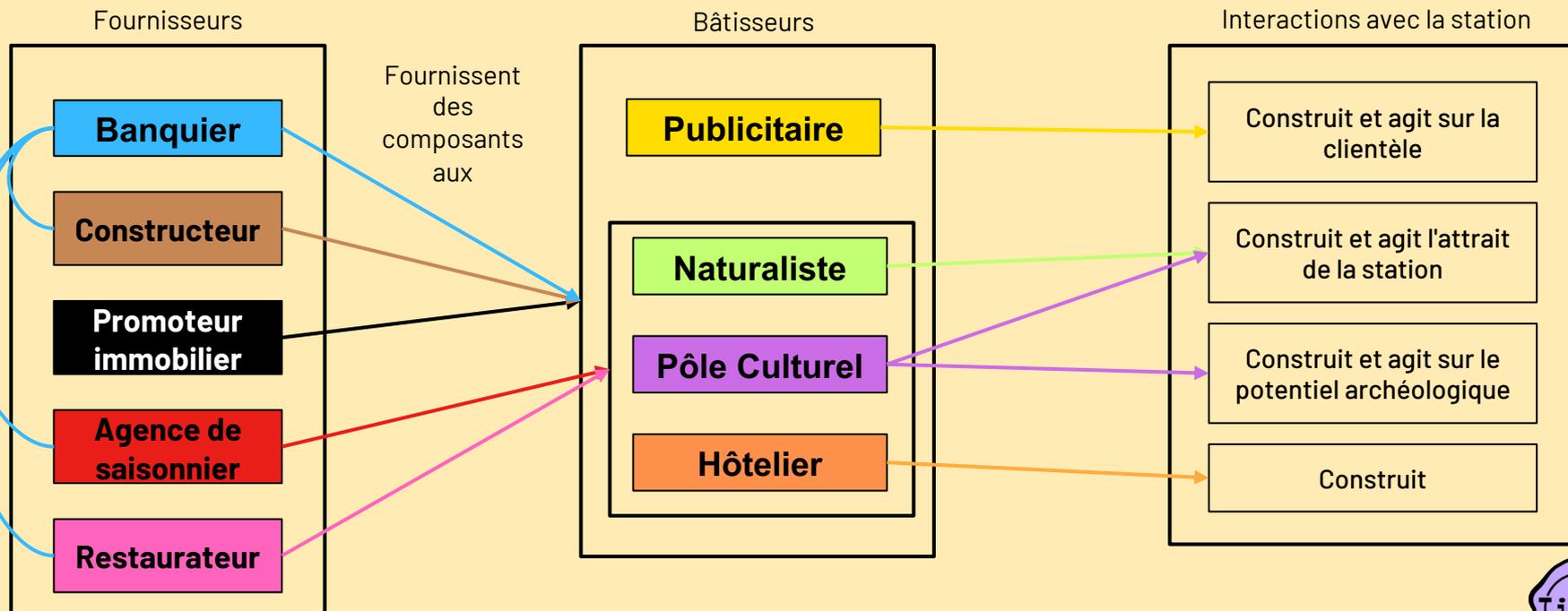
Pour poursuivre notre exemple, notre joueur hôtelier, s'il souhaite **optimiser** la rentabilité de son **auberge de jeunesse**, peut aussi :

- Aller voir un **publicitaire** afin que celui-ci fasse venir plus de **clients jeunes** dans la station.
- Aller voir un **naturaliste** pour augmenter l'**attrait de la station**.

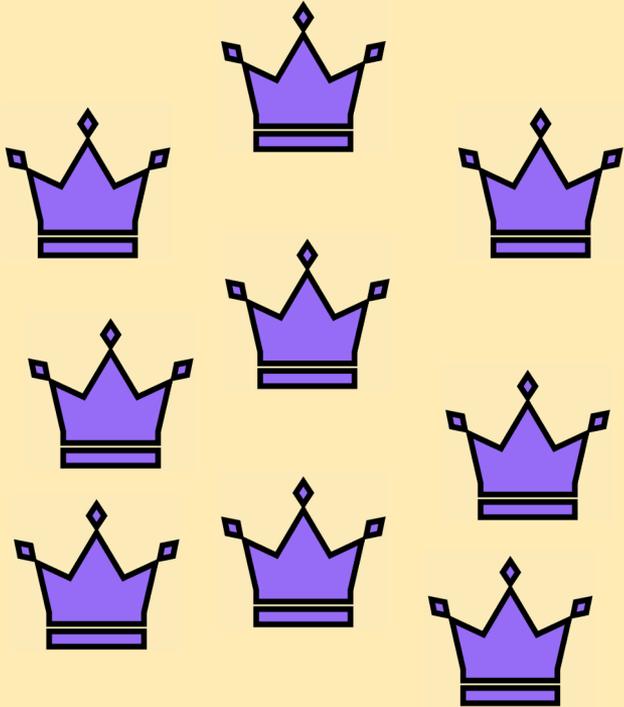


# L'écosystème

Chaque **profession** a son rôle à jouer dans ce **grand écosystème économique**.



# Fin de partie



À la fin du **temps de jeu** chaque joueur compte **l'argent liquide** qu'il a sur lui et compare son butin avec les personnes de la même profession.

Le plus **riche** de **chaque groupe** est **gagnant**.

Il y a donc **9 gagnants** à chaque partie.

# Pourquoi choisir Mexique 70's:

Une équipe **engagée**: Ici tout le monde joue ! personne n'est passif, dilué dans une activité de groupe où une tête d'équipe prend la main et dirige tout le monde. Chacun joue pour soi avec sa catégorie socio-professionnelle !

De la **complicité** créée: Pour réaliser leurs objectifs les joueurs devront collaborer, créer des deals, bluffer et peut-être trahir !

Ces interactions sont nombreuses et créent de vrais moments de complicité que ce soit avec une alliance qui fonctionne ou une vile trahison !

Une expérience **unique et originale** introuvable ailleurs, forgée par notre créateur de jeux qui vous transporte au Mexique pendant les 70's !

## Tarifs sur devis

**Décor, musique  
d'ambiance et animateurs  
inclus.**



# Photos



