



Un jeu de Jean-Christophe Bouvier, illustré par Viktor Miller Gausa

De 2 (ou 3 ?) à 5 joueurs, à partir de 10 ans, 60 minutes

RÈGLE DU JEU 0.21 *1 novembre 2025*

France, 1998 : l'ouverture du marché à la concurrence entraîne l'essor du marché de la téléphonie mobile. A la tête de votre société de téléphonie, vous avez l'opportunité de devenir l'opérateur le plus prospère. Pour y parvenir, vous devrez gérer judicieusement l'implantation de vos antennes, proposer une politique tarifaire attractive mais rentable, organiser des campagnes publicitaires efficaces, mais aussi investir de manière opportune dans la technologie ... tout en observant et réagissant à la stratégie de vos adversaires !

BUT DU JEU

Le but du jeu est de devenir l'opérateur le plus riche de la table à l'issue des six tours de jeu.

MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu France
- 33 tuiles-ville (dont 4 tuiles-régulation)
- 5 x 10 antennes
- 24 ondes moyennes, 19 grandes ondes
- 5 écrans de joueur
- 5 pions-rond de couleur
- 5 pions-étoiles de couleur
- 5 x 11 cartes-attractivité
- 67 jetons 1 million
- 40 jetons 5 millions
- 40 jetons 10 millions
- 20 jetons 50 millions
- 7 sachets plastiques

MISE EN PLACE

1- Le plateau de jeu est mis au centre de la table.

2- Chaque joueur choisit un écran de couleur puis :

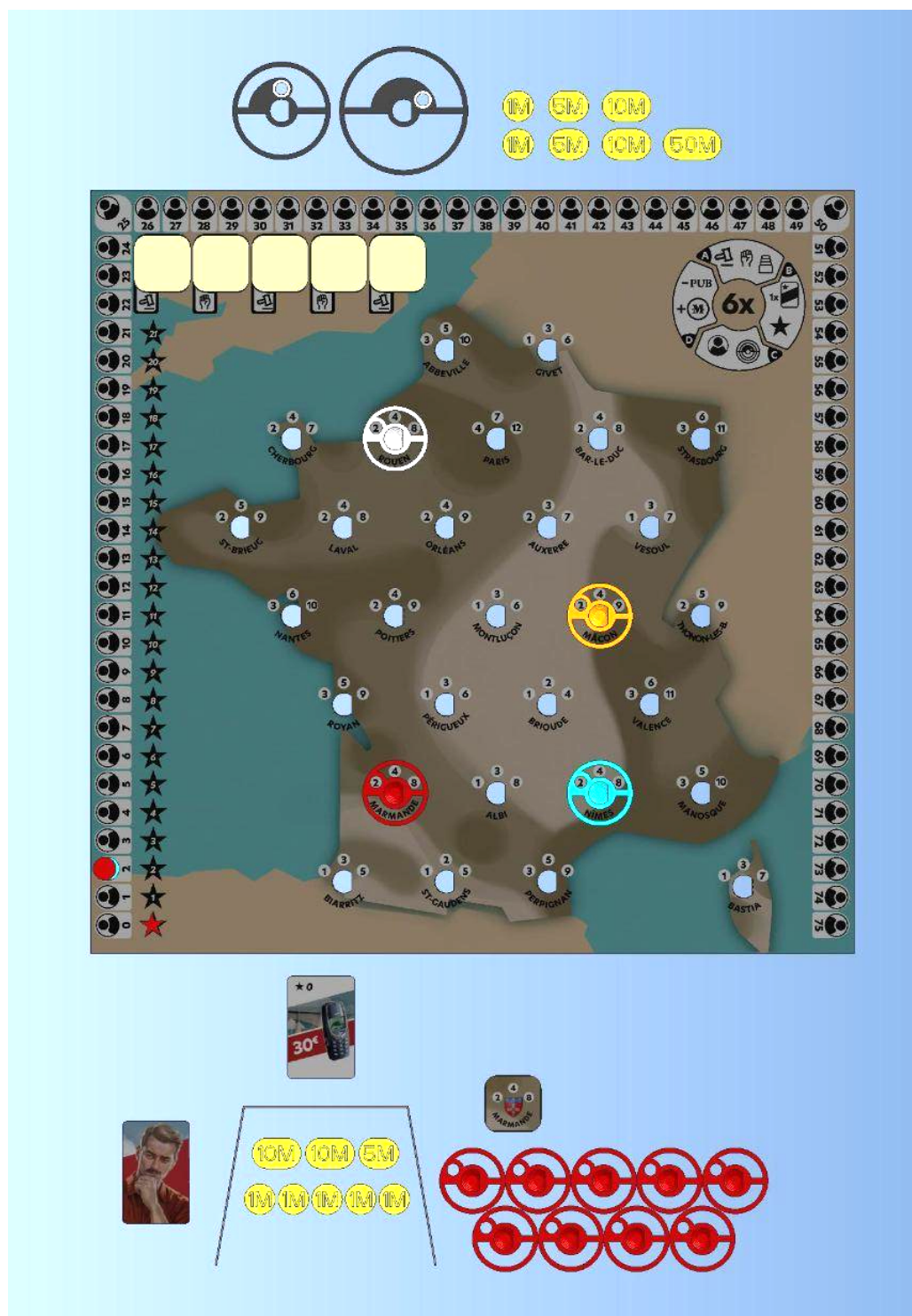
- s'empare des 10 antennes, 11 cartes, du jeton et de l'étoile de sa couleur
- cache 30 millions derrière son écran (2x10M + 1x5M + 5x1M)
- place le forfait 30€ devant son écran

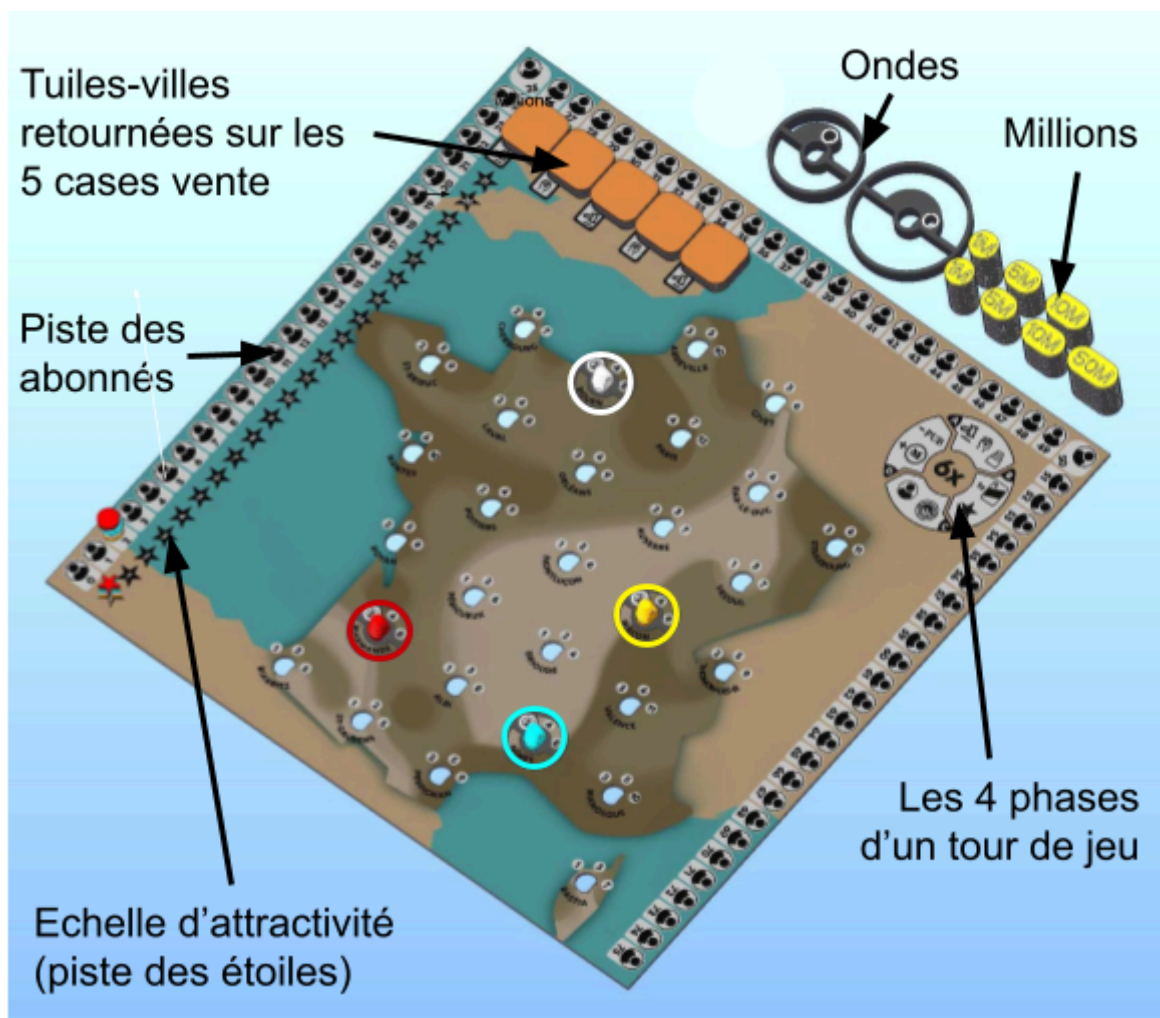
3- Chaque joueur pose sur le plateau :

- une antenne sur une des 6 villes de départ, marquées d'un cercle noir : il s'empare de la tuile-ville correspondante
- son pion-rond sur la piste des abonnés correspondant au nombre d'abonnés indiqué par l'onde (2)
- son pion-étoile sur la case 0★ de l'échelle d'attractivité, correspondant à 0★ du forfait 30€

4- Les tuiles-villes sont posées faces cachées en piles sur les cases-ventes : il y a 4 piles de 6 tuiles et automatiquement 1 pile de 4, 5 ou 6 tuiles selon qu'on joue à 5, 4, 3 ou 2 joueurs.

Les ondes et jetons millions sont disposés de manière à être facilement accessibles.





Voici un exemple de configuration pour 4 joueurs :

Le joueur **BLANC** a placé une antenne sur la ville de Rouen. On peut voir dans l'onde que 2 abonnés sont connectés (200.000 abonnés en réalité) : le jeton rond est placé sur la case 2 de la piste des abonnés.

Joueur **ORANGE** : Mâcon, 2 abonnés.

Joueur **BLEU** : Nîmes, 2 abonnés

Joueur **ROUGE** : Marmande, 2 abonnés.

Leur forfait étant de 30€ tous les joueurs ont leur étoile sur le 0★ de l'échelle d'attractivité.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

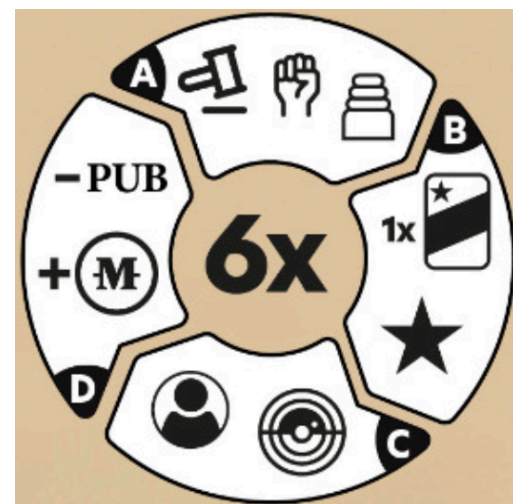
La partie va se dérouler en 6 tours décomposés chacun en 4 phases :

Phase A : vente des tuiles-ville aux enchères et pose des antennes

Phase B : choix simultané d'une carte-attractivité par joueur et mise à jour de l'échelle d'attractivité

Phase C : pose des ondes dans l'ordre décroissant des attractivités et décompte des abonnés

Phase D : encaissement des gains et paiement de la publicité



Phase A : vente des tuiles-ville aux enchères et pose des antennes



Les tuiles-ville du sommet de chaque pile sont révélées : elles indiquent les lieux d'implantation des antennes, le nombre d'abonnés potentiels, et sont mises en vente une par une, de la gauche vers la droite, selon deux types d'enchères.



Enchère libre : les joueurs font des offres librement, sans ordre de jeu. Le plus offrant remporte l'enchère.



Enchère cachée : chaque joueur choisit son enchère et la cache dans sa main. Ensuite, tout le monde met son poing au-dessus du plateau et révèle simultanément son enchère. Une main vide est bien entendu autorisée. En cas d'enchères identiques (peu importe le montant), les joueurs concernés sont éliminés de l'enchère ! Pour remporter une enchère cachée il faut avoir misé au moins 1 million.

Le joueur qui remporte l'enchère :

- effectue le paiement correspondant à la banque
- récupère la tuile-ville et l'empile avec celles déjà en sa possession
- place une antenne de sa couleur sur la ville acquise



Les tuiles-ville non vendues sont retirées du jeu : il y aura des zones blanches sur la carte !

Un joueur qui n'a plus d'antenne à sa disposition ne peut pas participer aux enchères.

Quatre tuiles-régulation sont mélangées parmi les tuiles-villes. Deux d'entre elles servent à freiner un éventuel monopole et les deux autres peuvent donner un coup de pouce à un joueur attardé.

Quand une tuile-régulation est visible, il faut appliquer son effet avant de commencer les enchères. L'effet d'une tuile régulation n'est applicable que s'il n'y a qu'un **seul joueur concerné**. Dans le cas contraire, la tuile régulation est retirée du jeu.

RÉGULATION B

Le joueur avec le plus d'abonnés, s'il est seul, paye à la banque 1 million par abonné d'écart avec le joueur qui en a le moins.

RÉGULATION C

Le joueur, s'il est seul, avec le moins d'antennes choisit gratuitement une des tuile-ville en vente.

Quand un joueur bénéficie ou subit les effets d'une tuile-régulation, il la conserve.

Une fois que les effets d'une tuile-régulation ont été appliqués, les enchères pour les tuiles-villes restantes en vente peuvent continuer.

Phase B : choix d'une carte-attractivité et mise à jour de l'échelle d'attractivité



Pour développer l'attractivité de son réseau, chaque joueur peut améliorer le prix de son **forfait**, sa **publicité**, ou sa **technologie** grâce aux cartes-attractivité. Elles fixent le niveau d'attractivité de chaque opérateur en fonction du nombre d'étoiles ★ exposées : l'attractivité déterminera l'ordre de jeu de la phase C.

Chaque joueur sélectionne une carte unique parmi les 10 cartes d'attractivité disponibles dans sa main, et la pose face cachée devant lui : puis tous les joueurs révèlent leur choix simultanément.

Chaque joueur peut choisir la carte qu'il veut jouer parmi les 4 catégories de cartes d'attractivité suivantes :

Les 4 cartes-forfait

Elles fixent le tarif du forfait proposé aux abonnés et servent au calcul des gains en phase D.

Il ne peut y avoir qu'une seule carte forfait posée devant un joueur ; lorsqu'une nouvelle carte-forfait est révélée, elle remplace la carte déjà en place. L'ancienne carte-forfait revient dans la main du joueur et pourra être rejouée plus tard.

Rappel : En début de partie, la carte 30€ est disposée devant chaque joueur.

Note : le forfait à 30€ n'apporte aucune étoile ★ d'attractivité mais sera le forfait qui rapporte le plus de gains, tandis que le forfait à 15€ ne rapportera pas autant mais ses 7 étoiles ★ seront très importantes dans l'établissement du classement d'attractivité. Il va falloir faire des choix judicieux pour sélectionner le forfait qui vous aidera à atteindre vos objectifs.



Les 3 cartes-publicité

Pour pouvoir bénéficier des étoiles ★ des cartes-publicité, les joueurs doivent payer le coût de la campagne publicitaire indiqué en millions en bas de chaque carte. Il faut payer le coût des campagnes de pub à chaque tour de jeu en phase D.

Les cartes-publicité sont cumulables au fil des tours : leurs étoiles ★ et leurs coûts s'additionnent.

Une nouvelle carte publicité peut aussi juste remplacer une autre carte publicité déjà exposée : dans ce cas la nouvelle est révélée sur l'ancienne carte, qui revient alors dans la main du joueur.



Il est aussi possible d'ôter une, deux ou trois cartes-publicité en jouant la carte X, détaillée plus loin.

Les 3 cartes-technologie

Elles augmentent l'attractivité du réseau en échange d'un investissement indiqué au bas de la carte, à payer une seule fois au moment de la pose de la carte.

On commence toujours par poser la carte 3G, puis lors des tours suivants on superposera la carte 4G, puis la carte 5G de sorte à ne rendre visibles que les étoiles de la carte supérieure : les étoiles des cartes-technologie ne se cumulent pas. Les cartes technologie une fois jouées ne retournent jamais dans la main du joueur.



La carte "X"

Cette carte se joue pour :

- ne changer aucun des critères d'attractivité : le joueur révèle sa carte X, puis il la remet dans son jeu. Ainsi chaque joueur a bien une carte à révéler à chaque tour.
- ôter une, deux ou trois cartes-publicité : le joueur révèle sa carte X sur les cartes à ôter, la ou les cartes-publicité ôtée reviennent dans sa main.

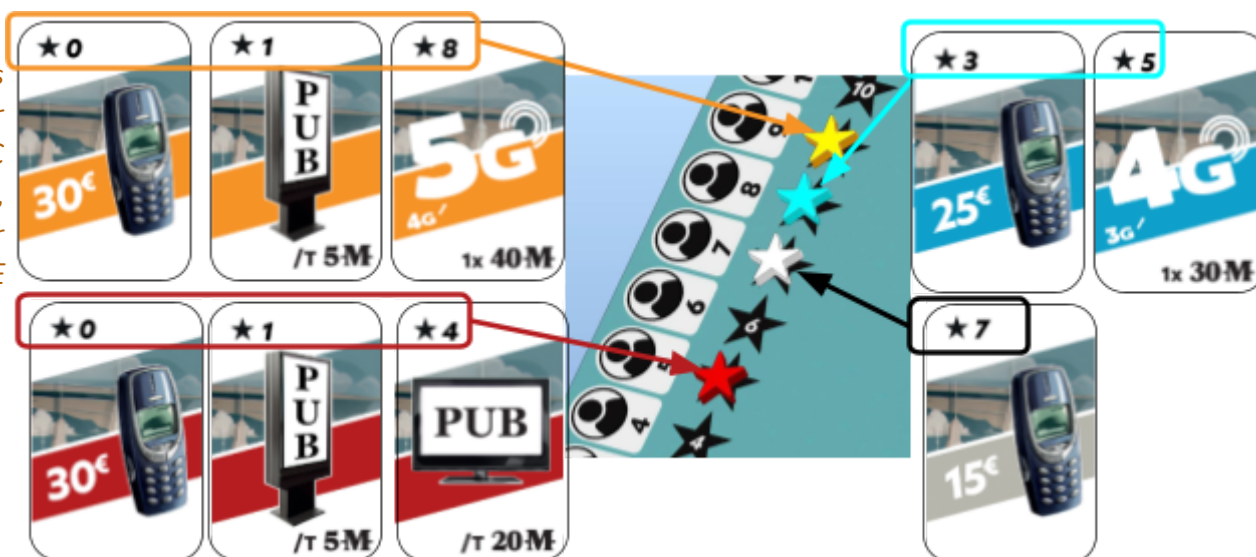


Mesure de l'attractivité en ★

Une fois les nouvelles cartes d'attractivité révélées, les joueurs comptent toutes leurs étoiles et repositionnent leur pion sur l'échelle d'attractivité du plateau : la position des pions-étoile détermine l'ordre de jeu en phase D.

En cas d'égalité, la priorité est accordée au joueur ayant le moins d'abonnés (se référer à la piste des abonnés). En cas de nouvelle égalité la priorité est accordée au joueur ayant le moins d'antennes, puis le moins de millions. Le pion prioritaire est posé au-dessus de l'autre pion.

Exemple d'une partie à 4 joueurs ayant ces cartes devant leur écran : l'ordre de jeu en phase C sera joueur ORANGE avec 9★, joueur BLEU avec 8★, joueur BLANC avec 7★, joueur ROUGE avec 5★.



Phase C : pose des ondes et décompte des abonnés



Chaque joueur, dans l'ordre décroissant de l'échelle d'attractivité, ajoute une onde de taille supérieure à la précédente autour de chacune de ses antennes :

- **antenne sans onde noire** (acquises dans ce tour) : ajouter une onde moyenne
- **villes avec 1 onde noire** : ajouter une grande onde
- **villes avec 2 ondes noires** : ne rien faire

Une onde révèle dans le cercle blanc un nombre variant de 1 à 14 pour chacune des villes situées sur le plateau de jeu. Ce nombre correspond aux "centaines de milliers" d'abonnés connectés à l'antenne de cette ville.

Exemples de la pose d'ondes autour d'une antenne au fil des tours de jeu



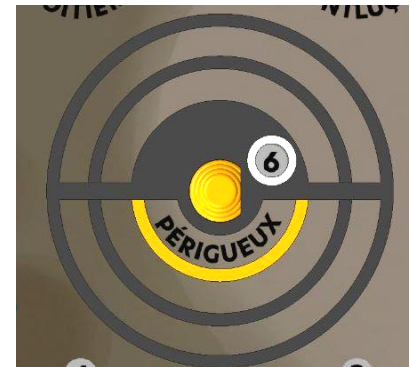
TOUR 1 - PHASE A

L'antenne orange est posée sur la ville de Périgueux : son onde intégrée indique que le nombre d'abonnés capté est 1.
(x100.000)



TOUR 2 - PHASE C

Pose d'une onde moyenne : le nombre d'abonnés passe à 3. (x100.000)



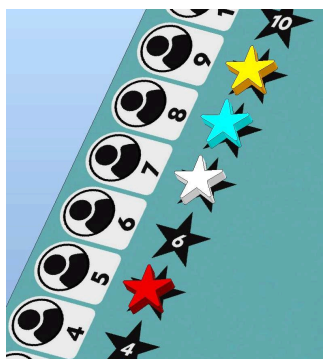
TOUR 3 - PHASE C

Pose d'une grande onde : le nombre d'abonnés passe à 6. (x100.000)

Il faut respecter ces 3 règles de pose :

- si en posant une onde, celle-ci chevauche une ou plusieurs ondes de joueurs **SUIVANTS** (qui n'ont pas encore joué dans cette phase de jeu), les ondes chevauchées de ces joueurs sont ôtées du plateau. C'est l'avantage d'être en tête dans l'échelle d'attractivité et donc de jouer en premier dans cette phase C.
- une nouvelle onde ne peut pas chevaucher les ondes des joueurs **PRÉCÉDENTS** (qui ont déjà joué dans cette phase de jeu). Un joueur n'a donc pas le droit d'ôter l'onde d'un joueur qui a joué avant lui dans la même phase de jeu : dans ce cas, la pose d'une onde n'est pas possible.
- les ondes d'un même joueur peuvent se chevaucher

Exemple d'application des règles de pose d'onde



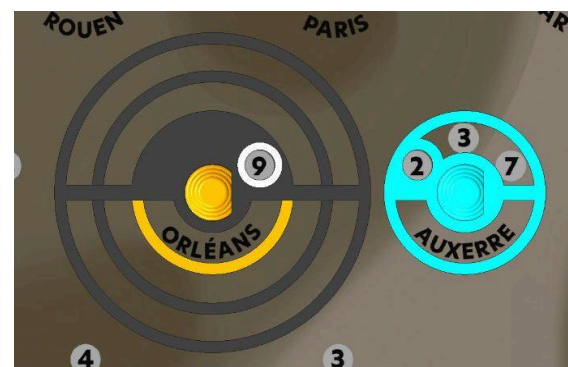
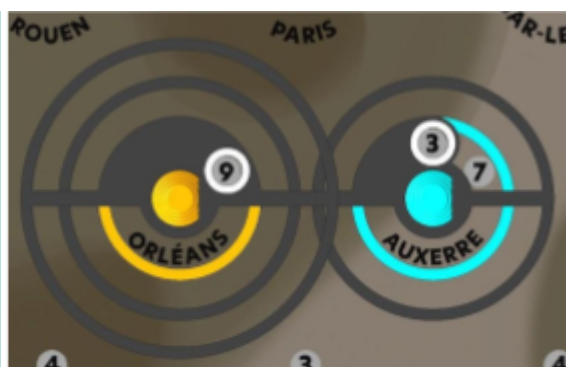
Le joueur ORANGE avec 9★ place ses ondes en premier : il pourra ôter des ondes de tous les joueurs, et aucun joueur ne pourra ôter les siennes.

Puis le joueur BLEU avec 8★ place ses ondes : Il ne pourra pas ôter les ondes du joueur ORANGE, mais il pourra ôter des ondes des joueurs BLANC et ROUGE. Désormais, les ondes “bleues” sont protégées pendant ce tour de jeu.

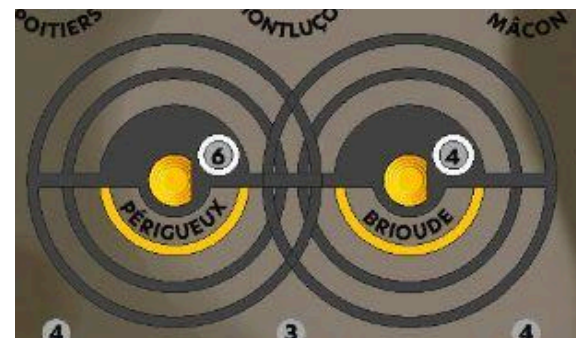
Ensuite vient le tour du joueur BLANC avec 7★ qui place ses ondes : il ne pourra pas ôter les ondes ni du joueur ORANGE ni du joueur BLEU. Il pourra ôter les ondes du joueur ROUGE. Désormais, les ondes “blanches” sont protégées pendant ce tour de jeu.

Enfin le joueur ROUGE avec 5★ pourra seulement poser ses ondes sans pouvoir ôter aucune onde des joueurs ORANGE, BLEU et BLANC.

Exemples d'ondes chevauchantes



CAS 1 : D'après le classement d'attractivité de la phase B, le joueur ORANGE joue **avant** le joueur BLEU. Il pose une grande onde qui chevauche l'onde moyenne du joueur BLEU : celui-ci perd donc son onde moyenne. Elle est retirée du jeu. Le nombre d'abonnés du joueur ORANGE passe de 4 à 9, alors que le nombre d'abonnés du joueur BLEU passe de 3 à 2.



CAS 2 : le joueur BLANC joue **après** le joueur BLEU : le joueur BLANC ne peut pas poser d'onde moyenne car la grande onde du joueur BLEU est protégée. En effet l'onde du joueur BLANC n'a pas le droit chevaucher une onde d'un joueur précédent.

CAS 3 : le chevauchement d'ondes est autorisé entre ondes du **même** joueur. Le joueur ORANGE cumule $6+4=10$ abonnés.

Une fois que toutes les nouvelles ondes sont posées, chacun additionne le total de ses abonnés et pose son pion sur la case correspondante de la piste des abonnés.

Exemple ci-contre :

Joueur BLANC : $6+2+5+5=18$ abonnés, case 18

Joueur BLEU : $5+8+2=15$ abonnés, case 15

Joueur ROUGE : $6+1+8=15$ abonnés, case 15, pion rouge sur le pion bleu

Joueur ORANGE : $9+1+4=14$ abonnés, case 14



Phase D : encaissement des abonnements et paiement de la publicité



ENCAISSEMENT DES ABONNEMENTS

Les joueurs vont percevoir leurs gains de la banque en fonction du type de forfait proposé et du nombre total d'abonnés. Les gains, en millions, sont indiqués au dos de leur écran : il faut d'abord choisir le type de forfait puis regarder le montant des gains correspondant au nombre d'abonnés.

Dans cet exemple, le joueur BLEU a un forfait à 25 € et un nombre total de 15 d'abonnés (1.500.000 abonnés en réalité) : son gain sera de 31 millions.

	1 → 2	6 → 15	11 → 27	16 → 40	21 → 52
	2 → 5	7 → 17	12 → 30	17 → 42	22 → 55
	3 → 7	8 → 20	13 → 32	18 → 45	23 → 57
	4 → 10	9 → 22	14 → 35	19 → 47	24 → 60
	5 → 12	10 → 25	15 → 37	20 → 50	25 → 62
30 €					
	1 → 2	6 → 13	11 → 23	16 → 33	21 → 44
	2 → 4	7 → 15	12 → 25	17 → 35	22 → 46
	3 → 6	8 → 17	13 → 27	18 → 38	23 → 48
	4 → 8	9 → 19	14 → 29	19 → 40	24 → 50
	5 → 10	10 → 21	15 → 31	20 → 42	25 → 52
25 €					
	1 → 2	6 → 10	11 → 18	16 → 27	21 → 35
	2 → 3	7 → 12	12 → 20	17 → 28	22 → 37
	3 → 5	8 → 13	13 → 22	18 → 30	23 → 38
	4 → 7	9 → 15	14 → 23	19 → 32	24 → 40
	5 → 8	10 → 17	15 → 25	20 → 33	25 → 42
20 €					
	1 → 1	6 → 8	11 → 14	16 → 20	21 → 26
	2 → 3	7 → 9	12 → 15	17 → 21	22 → 28
	3 → 4	8 → 10	13 → 16	18 → 23	23 → 29
	4 → 5	9 → 11	14 → 18	19 → 24	24 → 30
	5 → 6	10 → 13	15 → 19	20 → 25	25 → 31
15 €					

PAIEMENT DE LA PUB

Puis les joueurs paient à la banque les frais publicitaires des cartes posées devant eux.

Dans cet exemple, le joueur rouge cumule deux cartes-publicité, affichage et télévision : il doit payer 25 millions à la banque.



En cas d'impossibilité de paiement, le joueur a deux possibilités pour trouver des fonds ;

- **vente d'antennes à la banque** : la banque achète chaque antenne pour la somme de 10 millions : les antennes, choisies par le joueur concerné, et les ondes sont ôtées du plateau et les tuiles-ville sont **remises en vente ?**
- **négociation avec les concurrents** : vente d'antennes à un concurrent, avec ou sans les ondes, prêt, tout est négociable.

Puis la partie reprend alors en phase A.

FIN DE LA PARTIE

La vente des dernières tuiles-villes annonce le sixième et dernier tour de jeu. La partie se terminera à la fin de la phase D. Le joueur le plus riche est le vainqueur de la partie. En cas de joueurs ex-aequo celui comptant le plus d'abonnés l'emporte.

OPTION D'UNE PARTIE À 2 JOUEURS

Chaque joueur gère 2 opérateurs téléphoniques.

- ☐ Phase A : préciser pour quelle couleur est faite l'enchère
- ☐ Phase B : dévoiler deux cartes par joueur, une par couleur
- ☐ Phases C et D : pas de changement

OPTIONS SUPPLÉMENTAIRES DE JEU

TELEPHONY vous a plu et vous désirez approfondir l'expérience ? Voici 2 possibilités pour ajouter un ou deux tours de jeu.

OPTION 1

Les joueurs commencent la partie sans ville de départ. La partie compte alors un tour de jeu supplémentaire.

OPTION 2

Une fois que toutes les tuiles-villes ont été vendues, vous pouvez faire un tour de jeu supplémentaire en attaquant directement à la phase B lors du dernier tour de jeu.

En associant les deux options la partie peut alors compter 2 tours de jeu supplémentaires.

EXTENSIONS

Carte d'Europe - Carte des Etats-Unis - Carte du Canada - Etc....

REMERCIEMENTS

Je dédie ce jeu à mes filles Justine, Célestine et Camille qui y jouent depuis toute petite et qui m'ont poussé à éditer ce jeu.

Je tiens à remercier tous les joueurs rencontrés au cours des 10 dernières années qui se sont pris au jeu de tester et d'améliorer Telephony au fil du temps. Une attention particulière à mes élèves qui ont pu y jouer en avant-première lors des heures de découverte-professionnelle ou lors des animations à l'internat au Lycée Notre-Dame-du-Château à Monistrol-sur-Loire.

Enfin j'adresse un merci particulier à Philippe Bouvier, Christophe Guiard, Sébastien Patiny, Stéphane Gallani, Arnaud Bourez, Dominique Chentre, Yanick de Platôland, Marc Lejeune, Clément Heuzé, Nicolas Badoux, Bruno Fleurette ... (liste en cours !) pour leur contribution.