

ENVIRONUTOPIE

En 2020, dans la ville de Plouville, une des plus polluantes de France débute un tout nouveau projet: Environutopie.

Environutopie est une initiative qui a pour objectif d'amoindrir l'impact de l'Homme sur l'environnement par le biais de trois protagonistes: les consommateurs, les magasins et les usines de recyclage.

L'objectif est de créer un monde plus durable.

Vous incarnerez l'une de ces institutions, pour gagner vous devrez collaborer et vous entraider.

Serez-vous capable de redonner vie à votre ville ?

But du jeu

Chaque joueur doit atteindre 10 points sur sa jauge écologie, sans jamais être en déficit d'économies.

Matériel

 Carte choix (45 cartes, 15 par équipe),

3 plateaux de jeu,

Deux jauges (la jauge économie, la jauge écologie)

 2 pions par équipe (un pour chaque jauge),

 Cartes amélioration (15 cartes, 5 par équipe),

 Pions améliorations (15 pions)



Préparation

Répartissez-vous en 3 équipes (composées de 1 à 3 joueurs) pour créer trois protagonistes:

 les consommateurs,

 les magasins,

 les usines de recyclages,

Répartissez-vous les trois plateaux, les pions et les paquets de cartes qui correspondent à vos protagonistes.

Placez les jauges communes au centre de la zone de jeu (voir photo).

ENVIRONUTOPIE

LES PIONS ET CARTES AMÉLIORATIONS

Cartes et pions améliorations **Usine de recyclage**



Installer un atelier pour donner une seconde vie aux objets



Installer un système de traitement des déchets toxiques



Installer un système de tri



Mettre en place un système pour le traitement du verre



Construire une usine pour la conception des matériaux recyclables

Cartes et pions améliorations **Magasins**



Installer un potager



Installer un rayon vrac



Installer une consigne



Se mettre en partenariat avec des producteurs locaux



Aménager un coin location

Cartes et pions améliorations **Consommateurs**



Installer des panneaux solaires



Installer des panneaux solaires



Installer un récupérateur d'eau



Faire partie d'une association



Installer une poubelle de tri

Déroulement de la partie

Durant la partie, ce sont les consommateurs qui commencent, ensuite on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Il n'y a pas d'importance dans l'ordre de placement des deux autres équipes.

Chaque équipe commence avec 70 économies et 0 points écologie

Lorsqu'un joueur pioche une carte choix, il doit prendre en compte ses améliorations et celles des autres joueurs pour pouvoir faire son choix.

Exemple : le joueur/l'équipe Industrie ne peut recycler le verre que s'il a mis en place un système de traitement du verre.

Règles du jeu

À chaque tour chaque équipe :

Pioche une carte correspondant à sa catégorie, il a le choix de prendre une carte améliorations ou une carte choix.

Si il choisit une carte choix il choisit une des possibilités proposées par la carte. Déplace son pion sur la jauge économie ou la jauge écologie en fonction des choix.

Si il choisit de piocher une carte amélioration il a le choix de la faire ou si il n'a pas assez d'argent de la remettre dans la pioche.

Exemple :

Paul pioche une carte choix consommateur, il doit choisir entre acheter des roses provenant du Kenya (-5 économies) ou acheter du miel local (-10 économies mais +1 point écologie).

Autre cas de figure :

Léa pioche une carte amélioration usine de recyclage, elle peut installer un système de traitement des déchets toxique (-15 eco mais +1 point écologie).

Les joueurs jouent chacun leur tour jusqu'à arriver à 10 points écologie.

Si jamais l'une des équipes arrive dans la partie négative de la jauge écologie, elle doit passer son tour.

La communication :

Est autorisée au sein d'une même équipe

Est interdite entre les équipes SAUF si elles sont composées d'un seul joueur.

Fin de partie

La partie s'arrête dès que tous les joueurs sont arrivés à 10 points écologie ou si l'une des équipes n'a plus d'économies.

Si une équipe atteint les 10 points avant les autres, elle doit attendre que celles-ci y parviennent également. Elle doit donc faire attention à en perdre le moins possible.

Si toutes les équipes atteignent 10 points écologie alors la partie est gagnée, et la ville réussit son pari.

Si l'un des protagonistes n'a plus d'économies, la partie s'arrête. La ville perd son pari.

Il faut donc réfléchir à la fois aux points d'écologies et aux économies. Comme dans la vie réelle, nous sommes confrontés à des dilemmes : doit-on protéger l'environnement ou bien prospérer économiquement ?

Interdictions

Il est interdit :

D'échanger ou de donner des points écologie ou des économies.

De communiquer entre équipes s'il y a plusieurs joueurs par équipe (comme écrit ci-dessus)

Faire certaines actions en rapport avec les autres équipes si les autres joueurs n'ont pas accédé aux cartes changements (ce sera marqué sur les cartes).

De faire certaines actions si les changements n'ont pas encore été effectués

Les joueurs

De 3 à 9 joueurs

Pour les 8 ans et plus.

Jeux parfait pour une soirée entre amis ou en famille.



ENVIRONUTOPIE