
Utopies ?

Le jeu de la transition énergétique

Un jeu de société coopératif de Juan Rodriguez et Julien Prothière
Pour 3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans
Edité par les Jeux Opla - date d'édition envisagée : 15 avril 2022

Introduction narrative du jeu

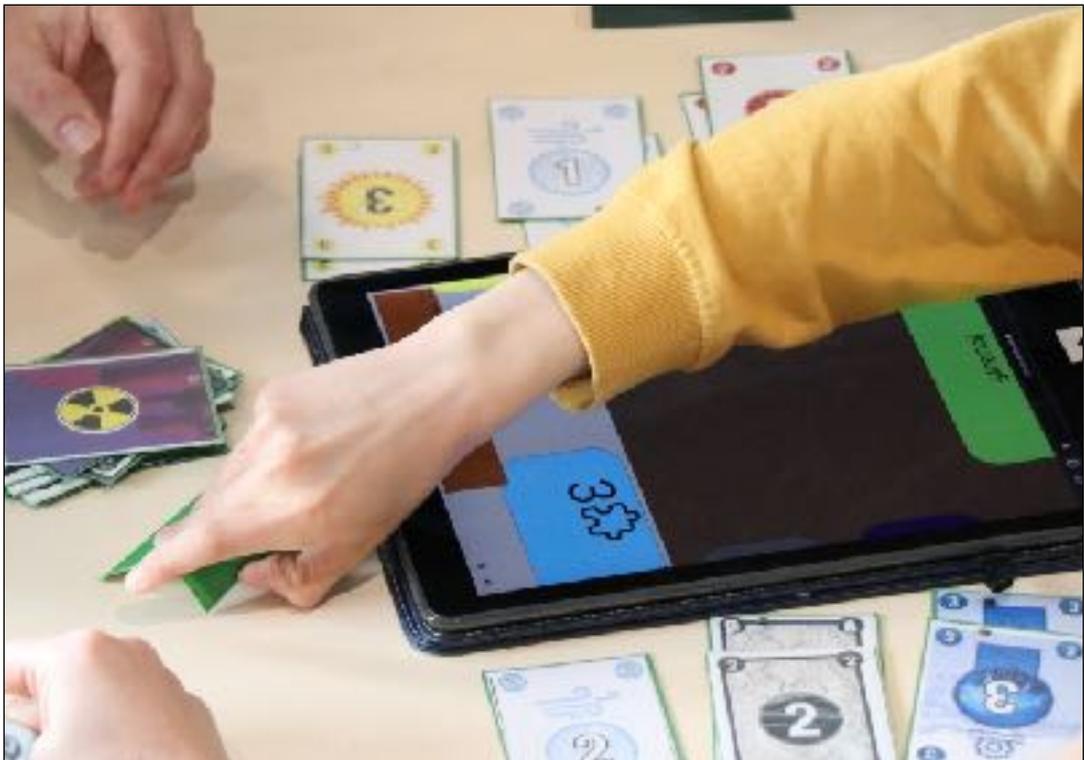
« Aujourd'hui, février 2223, nous avons de justesse négocié, après bien des drames, la transition énergétique et écologique qui permet à l'humain d'être en meilleure harmonie avec son environnement d'une façon pérenne. Nous savons tous les sacrifices que notre société humaine a consenti plus ou moins difficilement pour accéder à ce chemin étroit et sinueux que nous avons finalement emprunté pour en arriver là.

Mais nous allons nous pencher sur les possibilités qui s'offraient à nos ancêtres en plein coeur de la tourmente en 2023. Rappelons-nous qu'ils étaient coincés entre des idéologies sclérosées, des certitudes en délabrement et une crise climatique et sociale sans aucun précédent !

Quels étaient les choix qu'ils pouvaient adopter, et d'autres voies existaient-elles, pour résoudre cette crise majeure ? C'est l'objet de l'étude que nous vous proposons à travers ce jeu. Vous allez pouvoir tester des utopies et les confronter à une certaine forme symbolique du réel. Peut-être allez vous faire émerger d'autres possibilités pour lesquelles nous aurions pu opter, ou allez-vous confirmer que le chemin que nous avons pris était le seul viable ?

À vous de jouer ! »





Intention

Inspiré par les prémices de la conférence/spectacle « Si un Watt m'était ôté », le jeu s'accompagnera d'un livret pédagogique conséquent écrit par Pascal Lenormand, l'ingénieur énergétique de la conférence et de l'opéra qui y est relié : « Poiësis ». La création est soutenue et accompagnée par le Polau.

Avec ses règles courtes et simples, il vise un large public familial à travers le réseau de distribution des Jeux Opla (réseau des boutiques spécialisées et celui des GSS [Grandes Surfaces Spécialisées]). « Utopies ? », comme tous les Jeux Opla, sera intégralement développé et éco-fabriqué en France.

Le jeu peut se jouer de 3 à 6 joueurs en coopération, en 3 manches de 6 min environ chacune, soit une durée de partie d'une 20 de min.

Le jeu est essentiellement composé de cartes et d'un gros pion en bois, se déroule autour de l'application posée au centre de la table, affichée sur smartphone ou tablette, téléchargeable gratuitement. L'aspect coopératif amène les joueurs à penser collectif et anticiper les problématiques, défaillances et solutions selon le point de vue du groupe (symboliquement « la société ») et non de l'individu. Le temps limité oblige à déléguer au groupe ce qui nous dépasse individuellement.



Partie de démonstration en cours

Les Auteurs

Juan Rodriguez est un auteur qui cherche à créer des expériences spécifiques à chacun de ses nouveaux jeux : « Ti Tac Boum », « Elixir », « Les Poilus », « Décrocher la Lune », « Cartzzle », « Tracks »...



Julien Prothière un auteur qui s'intéresse particulièrement aux aspects coopératifs des jeux : « [kosmopoli:t] », « Dream on », « La marche du crabe », « Roméo et Juliette »...



Référent énergétique

Pascal Lenormand, ingénieur énergétique, co-fondateur d'Incub' (bureau d'étude,



formations, Boot Camp, conseils en économies énergétiques...)

Auteur du livre : « Le desing énergétique des bâtiments » chez Afnor Éditions.

Co-auteur la conférence/spectacle « Si un Watt m'était ôté », et de l'opéra « Poïèsis ».

Éditeur

Florent Toscano pour les Jeux Opla, éditeur et distributeur.

Avec dans son catalogue :

– des jeux nature : « Pom Pom », « Migrato »...

– autour de BD : « La marche du crabe », « Lincoln se met au vert », « Le bois des

Couadsous », « Cartzle »...,

– en lien avec des films : « Il était une forêt », « La glace et le ciel »...,

– en relation avec des scientifiques : « [kosmopolit] », « Cartzle »...,

– inspirés par les arts — « Cartzle », « Utopies ? »,

et toujours éco-conçus et éco-fabriqués.



Règles du jeu d'« Utopies ? »

But du jeu

Dans « Utopies ? » vous gagnez ou perdez ensemble.

Pour gagner une partie vous devez réussir à traverser, durant le temps imparti, les 3 manches d'une Utopie en répondant à la demande énergétique sans trop polluer.

À l'inverse, vous perdez immédiatement à la fin d'une manche si :

- vous ne répondez pas à l'ensemble des demandes énergétiques
- vous devez rajouter une carte pollution et que vous n'en avez plus à disposition
- vous avez une carte nucléaire en main

Matériel

- 6 cartes joueurs couleurs
- 41 cartes ressources recto/verso avec des valeurs de 1, 2, 3 soleil (en double exemplaire), 1, 2, 3 air (en double exemplaire), 1, 2, 3 eau (en double exemplaire), 1, 2, 3 biomasse (en double exemplaire) ; 1, 2, 3 fossile (en triple exemplaire), 4, 5, 6 fossile (uniques), 3 cartes nucléaires, 12 cartes pollution
- un totem (assez grand pion en bois)
- 63 cartes autres utopies (15 utopies différentes à explorer)
- une application

Mise en place

Posez le support de l'application au centre de la table (téléphone ou tablette). Il constituera le centre de votre plateau de jeu virtuel.

Distribuez à chaque joueur une carte joueur et 3 cartes ressources aléatoirement.

Posez le reste des cartes en une pioche au sommet de votre application.

Le totem est mis de côté pour la 3e manche.

Les cartes autres utopies restent dans la boîte.

Sur l'application, sélectionnez les joueurs présents autour de la table et choisissez l'utopie souhaitée. Pour une première partie, sélectionnez l'utopie fossiles (utopie de base), c'est à dire l'état actuel du monde.

Lorsque tout le monde est prêt, appuyez sur démarrer.

Informations sur l'appli

Dès que la partie démarre, un timer (sablier numérique) est enclenché (il s'agit de la barre de couleur qui descend progressivement en fond d'écran. Vous devrez répondre à toutes les demandes énergétiques avant la fin de ce timer.

Tout en haut, le rectangle coloré indique la couleur et la lettre du joueur dont c'est le tour (c'est le « joueur appelé »)

Les rectangles situés sur les côtés indiquent les demandes énergétiques

Déroulement de la partie

Les joueurs tiennent leurs cartes en main. Ils peuvent communiquer librement sur ses cartes. Elles sont réversibles et les joueurs peuvent les consulter des 2 côtés et en joueur du côté qu'il souhaitent.

Dès que le timer est enclenché, le joueur appelé peut jouer.

Un tour de jeu consiste à jouer une carte de sa main. Cette carte jouée peut être posée devant une demande énergétique ou posée dans la défausse.

Une fois cela fait, ce même joueur appuie sur le rectangle indiquant le joueur actif signifiant la fin de son tour et appelant un autre joueur.

Et ainsi de suite. L'ordre du tour est ainsi défini par l'appli et ne respecte pas la disposition des joueurs autour de la table.

À n'importe quel moment, les joueurs peuvent piocher une carte de la pioche afin de compléter leur main. Ils ne doivent cependant jamais avoir plus de 3 cartes en main.

Lorsqu'une demande énergétique est comblée, n'importe quel joueur peut appuyer sur cette demande afin de la rétracter.

Toutefois, en cas d'hésitation, un joueur peut, en appuyant sur le petit onglet qui indique la couleur de la demande, la redéployer afin de vérifier à nouveau si le compte est bon.

Lorsque toutes les demandes ont été validées, la fin de la manche s'enclenche automatiquement.

Les joueurs procèdent alors à la vérification dans cet ordre :

- Si une demande énergétique est incomplète, alors la partie est immédiatement perdue.
- Si un joueur a une ou plusieurs cartes nucléaire en main, la partie est immédiatement perdue.
- Pour chaque carte pollution dans la défausse, rajoutez une carte pollution dans la défausse depuis votre « stock » de cartes pollution. S'il n'y a plus de cartes pollutions dans votre stock, la partie est perdue.
- Pour chaque carte fossile mise pour compléter une demande énergétique, rajoutez une carte pollution.
- Retirez du jeu les cartes fossile mises devant les demandes énergétiques
- Si une carte énergie est posée devant une demande énergétique qui ne lui correspond pas, retirez-la du jeu.
- Si vous dépassez une demande énergétique, retirez la ou les cartes qui ont enclenché le dépassement

Toutes les cartes restantes sont mises ensuite à la défausse. Cette défausse est ensuite mélangée et glissée sous la pioche.

Vous pouvez ensuite passer à la manche suivante.

La manche 2 est plus limitée en temps avec une durée réduite.

La manche 3 ajoute une contrainte supplémentaire avec la gestion du totem.

Spécificité des Cartes fossiles

Une carte fossile est considérée comme un joker. Elle peut remplacer la couleur de votre choix. Elle est aussi la seule carte qui peut être placée devant une demande énergétique en fossile (en gris).

Elle a cependant 2 petits défauts : Ce n'est pas une énergie renouvelable. Elle est donc retirée du jeu après son utilisation. À chaque fois qu'une carte fossile est utilisée, vous rajoutez une carte pollution dans votre défausse.

Carte pollution

Une carte pollution ne peut pas être jouée devant une demande énergétique. Elle doit rester en main ou être défaussée. En fin de manche, rajoutez une carte pollution dans votre défausse pour chaque carte pollution défaussée.

Carte nucléaire

Une carte nucléaire seule ne fait rien. Deux cartes nucléaires jouées sur la même demande énergétique permettent immédiatement de combler cette demande, peu importe sa valeur.

Elle a cependant 2 petits inconvénients :

1 - toutes les autres éventuelles cartes jouées avec ces deux cartes nucléaires sont considérées comme excédentaires et donc retirées du jeu

2 - si à la fin d'une manche, un joueur a une ou plusieurs cartes nucléaires en main, alors la partie est immédiatement perdue

La 3e manche de l'utopie fossile

Posez devant l'un des joueurs le totem. Il est leur permis de polluer.

Lorsqu'un joueur veut jouer une carte fossile de sa main, il doit avoir le totem devant lui en plus d'être appelé par l'appli.

Si cela n'est pas respecté, rajouter une pollution à la défausse.

Le totem est uniquement déplacé dans le sens des aiguilles d'une montre de joueur en joueur sans corrélation avec le tour de jeu (dès qu'un joueur se retrouve avec le totem devant lui il peut le passer à son voisin de gauche, même si ce n'est pas à lui de jouer).