



in
Σxtrémis

Les règles du jeu

Bienvenue dans notre labo !

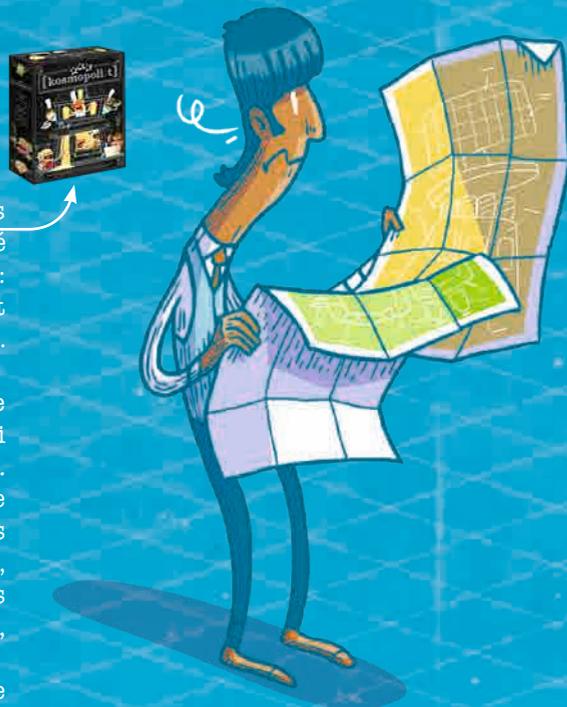


À l'instar de [kosmopolit:], que vous connaissez peut-être, nous avons développé In extremis avec une intention majeure : vous amuser avec un fond scientifique dense et un thème peu sexy, sans morale ni moralisation. Mieux : vous immerger !

L'ambition n'est pas mince que de faire marrer le joueur avec un thème aussi plombant que la transition énergétique. Le défi en est d'autant plus beau. Surtout que notre monde, via les médias, les entreprises green washisantes et leur puissant marketing, et même les façades gouvernementales, nous rebat les oreilles à longueur de journée, à grands coups de transition écologique.

Ces thèmes nous parlent beaucoup, vous le savez peut-être. Alors l'ambition et la promesse de ce jeu sont pour nous grandes et touchantes. On y a tous mis tout notre cœur, nos savoirs, nos compétences, nos envies et notre temps durant plus de trois années. Alors c'est naturellement une grande fierté que de vous le mettre entre les mains. Ça le sera d'autant plus si on a réussi à vous toucher !

Cette gamme Expérience amène les joueurs à manipuler des éléments qui peuvent paraître abstraits, c'est pourquoi nous avons pris le plus grand soin dans la réalisation du livre « Avant d'éteindre la lumière », qui accompagne et explique toutes les expériences du jeu.



Au sujet du S.A.V.

Nous apportons beaucoup de soin et d'attention à la fabrication de nos jeux. Si malgré cela, vous constatez un problème ou un élément manquant, ou que cela advienne au cours de la vie du jeu (que nous espérons longue et intense !), envoyez-nous un message à : commande@jeux-opla.fr. Nous ferons de notre mieux pour vous apporter des solutions.

Jeux Opla - 11 rue de la Métallurgie - 69003 Lyon
contact@jeux-opla.fr | www.jeux-opla.fr



FR

Pensez à donner ou recycler.



Association



Magasin



Déchèterie

<https://quefairedemesdechets.fr>

Pour s'y retrouver

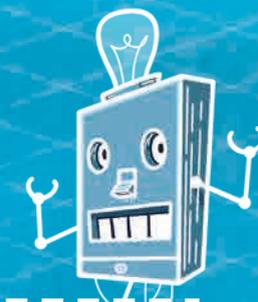
Bienvenue dans notre labo !	2
Contenu du jeu	4
Comment jouer ?	6
Bienvenue au G.I.E.T.E. !	6
Préambule	7
Votre but	7
Préparation à l'expérimentation	8
L'expérience démarre !	10
Le tour d'un joueur	10
Fin de manche et debriefing	12
Préparation de la manche suivante	14
Le test optimisé de la 3° manche !	14
Accéder aux autres Expériences	14
Règles particulières	15
Protocoles spécifiques	16
1 - Expérience « du jour »	16
2 - Expérience « Le grand emballement »	18
3 - Expérience « At home »	20
4 - Expérience « C'est la procédure »	22
5 - Expérience « Ultime atome »	24
6 - Expérience « C'est qui le patron ? »	26
7 - Expérience « À la gloire du grand totem »	28
8 - Expérience « Ni Dieu ni maître »	30
9 - Expérience « Nord-Sud »	32
10 - Expérience « Fossile et marteau »	34
11 - Expérience « No fossile »	36
12 - Expérience « Normal man »	38
13 - Expérience « No limit »	40
14 - Expérience « La fin des croissants »	42
15 - Expérience « Sociocratie »	44
16 - Expérience « Oasis »	46
Diconotes	48



Retrouvez les règles en vidéo mais aussi plein d'informations sur le jeu :



www.jeux-opla.fr/produit/in-extremis



Bonjour, je suis l'I.A., je vais vous guider tout au long de ce manuel d'instructions.

Contenu du jeu

Paquet 1 : 55 cartes

A 12 cartes Pollution totale

Elles représentent la Pollution au recto ET au verso.

B 6 cartes Expérimentateurs :

1 par joueur
Avatar du joueur

C 32 cartes de base

Ce sont les cartes nécessaires pour jouer la 1^{re} Expérience.
Elles représentent :

des projets de Machines :

C¹ la Ventibrasse utilise la force du vent (valeurs 1 à 3)

C² l'Aquatouille utilise la force de l'eau (valeurs 1 à 3)

C³ le Tournicosol utilise l'énergie du soleil (valeurs 1 à 3)

C⁴ le Kracanbuche utilise l'énergie du bois (valeurs 1 à 3)

C⁵ le Carbotron utilise les énergies fossiles (valeurs 1 à 4)

C⁶ de la Pollution.

Toutes les Machines et la Pollution sont réparties au recto ET au verso des cartes !

Mais attention, le recto et le verso d'une carte sont différents : il faudra penser à regarder toutes les faces !

D 1 carte Rappel du tour de jeu

+ 4 cartes intercalaires



Paquet 2 : 55 cartes

E 47 cartes Expériences spécifiques (+ 8 cartes intercalaires)

Ces cartes serviront pour les Expériences 3, 4, 5, 6, 7, 12 et 15.
Elles sont décrites aux pages de leurs règles.



F 1 plateau de défausse : la Broyeuse à papier.

G 1 plateau de transition : la Machine à polluer.

H 1 totem énergétique.

Et l'application indispensable « In extremis ».

Vous pouvez la télécharger sur :



Pour jouer, pas besoin de connexion internet !

Vous l'aurez compris, pour jouer, vous aurez besoin d'une tablette ou d'un smartphone sur lequel l'appli aura été installée, et de toute votre énergie !

Comment jouer ?

Bienvenue au G.I.E.T.E. !

Nous, les scientifiques du GIETE (Groupement Intergouvernemental d'Experts sur la Transition Énergétique) abreuvs de données les gouvernements du monde depuis des décennies sur une situation environnementale qui ne fait que s'aggraver.

Nous ne pouvons que constater que ce nourrissage est globalement vain. Malgré notre exaspération face à une inaction systématique de nos chefs d'état comme de grandes entreprises, et en dépit d'un temps précieux qui ne cesse de s'écouler, nous avons alloué une partie de nos maigres budgets au développement d'une intelligence artificielle (I.A.), développée avec peu de moyens et beaucoup de cœur.

La gestion de l'énergie étant une des clés du problème, nous avons mis dans cette I.A. l'espoir de découvrir des pistes exploitables afin de proposer une transition énergétique adaptée à la situation et aux populations. Tel un colibri numérique, cette I.A. va engranger les résultats d'expériences vécues par des volontaires qui vont la nourrir de leurs tentatives, de leurs comportements et de leur réactivité. Petit à petit, elle va explorer avec eux différents systèmes sociaux et politiques, qui pourront peut-être chacun apporter une part de solution. Et finalement, votre participation éclairera les décisions urgentes à prendre.

Chaque Expérience vous amènera à utiliser les ressources disponibles sur un territoire pour subvenir aux besoins énergétiques de la population, en un temps limité, et sous un système défini.

Nous vous remercions, chers joueurs, de vous montrer volontaires pour éprouver ces expériences et contribuer, on l'espère, à trouver un bout de solution...

Vous allez pour cela vivre 16 Expériences différentes, chacune avec ses propres règles.

Bonne expérimentation !

Préambule

In extremis est un jeu coopératif : vous allez gagner ou perdre ensemble. Dans tous les cas vous allez gagner un moment particulier entre humains !

C'est aussi un jeu évolutif. Selon les Expériences que vous allez jouer, il faudra adapter les règles (pages 16 à 47) et les cartes à utiliser (cartes du paquet 2). Soyez prêts, c'est un jeu où vous allez devoir beaucoup apprendre, désapprendre et réapprendre !



Facile !

Il existe un mode « Novice » pour débuter. Il vous octroie plus de temps pour chaque Expérience. Vous en saurez plus page 9.

Votre but

Chaque Expérience se compose de 3 manches. Pour gagner une manche, il faut utiliser de façon viable les ressources disponibles pour apporter l'énergie dont a besoin la population du territoire.



Pour gagner une partie, il faut gagner les 3 manches de l'Expérience. Si vous gagnez les 16 Expériences... il se passera un truc.



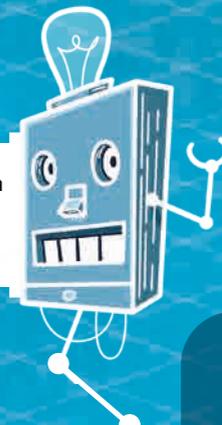
En revanche, vous perdez immédiatement à la fin d'une manche si :

- vous ne répondez pas à l'ensemble des besoins énergétiques de la population en utilisant les ressources disponibles ;
- vous polluez plus que cela n'est viable.

Note importante avant que vous ne vous emballiez autant que le climat !

Merci d'avoir été volontaires. Vous allez être peut-être surpris, enthousiasmés, désarçonnés... et c'est exactement ce que l'on souhaite ! En revanche, c'est un jeu, tout y est extrêmement symbolique. L'intention est avant tout de vous faire vivre une expérience ludique qui vous apporte un ressenti particulier, et pas de vous inculquer une idéologie ! De plus, le livre « Avant d'éteindre la lumière » devrait répondre à vos questions, même si vous ne vous les posez pas.

AUERTISSEMENT : Veuillez lire ces règles jusqu'à la page 17 avant votre première partie, pour bien avoir en tête toutes les infos !



Préparation à l'expérimentation

- 1 Posez le support de l'I.A. (smartphone ou tablette) au centre de la table. Il faut que tout le monde y ait facilement accès, tout va se passer autour ! Ce système sera appelé « I.A. » dans le reste des règles.
 - 2 Mélangez les 32 cartes de base, distribuez-en 3 à chaque joueur (ce sera votre main) et posez le reste en une pioche à proximité de l'I.A.
 - 3 Placez le plateau Broyeuse à papier à côté : ce sera votre défausse.
 - 4 Placez les 12 cartes Pollution totale en un tas au-dessous de l'I.A.
 - 5 Distribuez à chaque joueur 1 carte Expérimentateur, et laissez dans la boîte celles inutiles (selon le nombre de joueurs).
- Laissez aussi dans la boîte le paquet de cartes restantes, elles seront utilisées pour des Expériences spécifiques ! Laissez-y aussi le totem, mais pas pour longtemps...



Fig. 1 : Exemple de préparation pour 4 Expérimentateurs

Rappel ! Vous allez utiliser à la fois le recto ET le verso des cartes de jeu. Ici il n'est pas question de faces visibles ou cachées, de recto ou de verso : tout est à considérer ! Vous allez donc souvent tourner les cartes dans votre main.

- A Ouvrez l'application. Vous pourrez toujours aller vous promener dans les options plus tard, notamment pour gérer les volumes sonores (ambiance et musique) : . Pour jouer, choisissez .
- B Pour créer un 1^{er} groupe de joueurs, choisissez « Créer une équipe » . Pour modifier un groupe, choisissez « Modifiez l'équipe » .
- C Sélectionnez alors les Expérimentateurs correspondant aux cartes de chacun des joueurs. Vous pouvez même renseigner le prénom de chacun des joueurs en cliquant sur , même si c'est facultatif, ça vous simplifiera l'action de jeu ! C'est aussi ici que vous pouvez choisir de jouer en mode « Normal » ou en mode « Novice » pour avoir plus de temps lors de chaque Expérience. Lorsque vous gagnez une Expérience avec ce mode, pensez à jouer en mode normal ! Choisissez : .
- D Vous voilà face au diagramme des Expériences. Lors de votre 1^{re} partie, vous n'avez accès qu'à la 1^{re} Expérience, si judicieusement nommée Expérience du jour. En réalité nous l'avons appelée ainsi car il nous paraissait sain que votre première Expérience corresponde à l'état actuel de notre monde, comme un tutoriel. Une fois l'Expérience sélectionnée, appuyez sur pour démarrer la partie.
- E Choisissez « Protocole » pour lire la règle spécifique de l'Expérience sélectionnée, ou « C'est parti ! » pour jouer. Des règles communes à plusieurs Expériences sont consultables en sélectionnant le Protocole (détails des pictos p. 15).



Les règles spécifiques de chaque Expérience se trouvent sur l'appli (« Protocole ») ainsi que dans ce livret aux pages 16 à 47).

L'expérience démarre !

Vous êtes chronométrés : votre timing est représenté par une barre colorée qui descend et envahit petit à petit l'écran de jeu. L'I.A. vous présente des onglets. Chaque onglet montre :

- les ressources à utiliser (couleur/picto) ;
- et la quantité d'énergie dont la population a besoin.

Cas particulier : lors de certaines Expériences, 2 joueurs sont appelés simultanément par l'I.A. Ils jouent dans l'ordre qu'ils veulent et chacun doit appuyer sur son nom pour que le tour passe à d'autres joueurs.

Le tour d'un joueur

Seul le joueur appelé par l'I.A. joue. À son tour, il peut au choix :

- jouer une carte (2 possibilités) :

* soit en face d'un onglet ;

* soit dans la Broyeuse à papier.

Les cartes sont toujours posées les unes au-dessus des autres comme dans l'exemple suivant.

OU

- passer son tour : il ne fait absolument rien !

Dans tous les cas, il termine son tour en appuyant sur son nom pour passer la main à un nouveau joueur appelé par l'I.A., et ainsi de suite.

Règles de pose des cartes :

- Les cartes sont toujours posées les unes au-dessus des autres, de façon à voir la valeur de chaque carte, en face d'un onglet.

- À partir de la 2^e manche de la 1^{re} Expérience, il y aura 2 ressources et 2 valeurs par onglet : les Machines des 2 couleurs différentes sont tout de même posées les unes au-dessus des autres, peu importe leur ordre.

- Le Carbotron permet d'utiliser les ressources fossiles, mais est également un joker pouvant remplacer n'importe quelle autre Machine.

- Une Pollution ne peut pas être jouée en face d'un onglet, mais peut être défaussée dans la Broyeuse à papier.

On peut piocher une ou plusieurs cartes quand on le souhaite, même si ce n'est pas notre tour de jouer. Mais attention à avoir au maximum 3 cartes en main à tout moment (pas de minimum).



À 2 joueurs, il est très fréquent que le même joueur soit appelé plusieurs fois de suite par l'I.A. !

Ben oui, le fossile c'est magique, facile à transporter, ça peut compenser n'importe quoi !

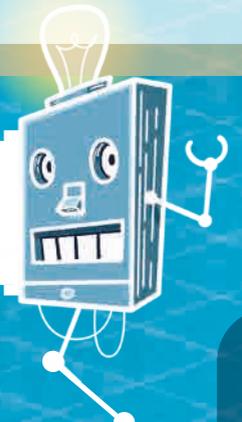


- 1 Pioche
- 2 Cartes jouées par les joueurs
- 3 Défausse Broyeuse à papier
- 4 Carte défaussée par un joueur
- 5 Joueur appelé
- 6 Chronomètre
- 7 Onglets
- 8 Cartes Pollution totale
- 9 Temps écoulé
- 10 Temps restant

Fig. 2 : Exemple d'expérience en cours



Pour certaines Expériences, un onglet peut ne pas présenter toutes les informations en début de manche (type de ressource ou valeur) !



Lorsque la ressource d'un lieu est utilisée de façon optimale pour fournir de l'énergie à la population (la somme des valeurs des cartes est égale ou supérieure à la valeur de l'onglet), n'importe quel joueur peut appuyer sur ledit onglet pour le valider.

En cas de doute, il est toujours possible de faire réapparaître l'onglet en appuyant sur la partie qui dépasse un peu.

Sauf mention contraire dans certaines expériences, vous pouvez parler autant que vous voulez, dire et demander aux autres ce qui vous paraît utile, indispensable ou stupide !

Bref : COMMUNIQUEZ !

Fin de manche et debriefing

La manche se termine de 2 façons :

- Le temps est écoulé : c'est perdu ! (si vous posez la dernière carte à la dernière seconde et n'avez pas eu le temps de valider l'onglet, vous pouvez débriefing).

OU

- Tous les onglets ont été validés par les joueurs : l'écran de debriefing apparaît. Posez le plateau Machine à polluer à proximité et considérez alors les points suivants, dans cet ordre :

1. Si la somme des valeurs des Machines d'une couleur (et éventuellement de Carbotron) en-dessous de chaque onglet est inférieure à la valeur de l'onglet : la partie est perdue !
2. La somme des valeurs de vos Machines dépasse la valeur de l'onglet ? Vous avez surproduit et gaspillé ! Vous placez dans la Machine à polluer la dernière carte posée en face de cet onglet.
3. Chaque Carbotron présent en face des onglets est placé dans la Machine à polluer. Ça ne se renouvelle pas, le fossile...
4. Une Machine (hors Carbotron) qui ne correspond pas à la ressource en face de laquelle elle se trouve est placée dans la Machine à polluer.
5. Ajoutez à votre Pioche autant de cartes Pollution totale que de cartes placées dans la Machine à polluer (ces cartes ne feront plus partie de votre pioche pour les prochaines manches de cette Expérience, et sont remplacées par des cartes Pollution totale). Enfin, jetez les cartes de la Machine à polluer dans la boîte.

Attention : à la fin d'une manche, si vous avez placé plus de cartes dans la Machine à polluer qu'il n'y a de cartes Pollution totale disponibles, vous perdez immédiatement la partie. Votre fonctionnement n'est pas viable... Mais comme c'est un jeu, vous avez autant de chances que vous le souhaitez !

Si vous avez gagné la manche mais que vous estimez que c'est peine perdue pour la suivante, car il ne vous reste vraiment plus assez de Pollution totale disponible, alors vous pouvez choisir de rejouer cette manche.

Si vous avez perdu une manche, vous pouvez choisir :

- de recommencer l'Expérience depuis le début, à la première manche : il faut alors trier toutes les cartes pour réinitialiser votre jeu ;
- de recommencer à partir de la manche perdue : mélangez seulement les cartes de la manche terminée.



Fig. 3 : Exemple de debriefing de fin de manche

1. Ici, la somme des valeurs de chaque Machine est bien égale ou supérieure à la valeur indiquée sur l'onglet : la partie n'est donc pas perdue.

2. La somme des valeurs des Aquatouilles (8) est supérieure à la valeur de l'onglet (7). La dernière Machine jouée (2 Aquatouille) est donc placée dans la Machine à polluer.

3. Les 2 cartes Carbotron visibles ici (en faces des onglets « 1 Fossile » et « 9 Eolien ») sont placées dans la Machine à polluer.

4. Toutes les Machines (hors Carbotron) correspondent à la ressource de chacun des onglets.

5. Les 3 cartes placées dans la Machine à polluer sont remplacées par 3 cartes Pollution totale ajoutées à la pioche pour la prochaine manche.

À partir de la 2^e manche de la 1^{re} Expérience, il y aura 2 couples de ressources et valeurs proposés dans chaque onglet. Vous jouez de la même manière, en superposant les cartes.

Un Carbotron peut servir pour 2 Ressources différentes d'un même onglet.



Ici, la somme des valeurs de chaque Machine est bien égale ou supérieure à la valeur indiquée sur l'onglet : la partie n'est donc pas perdue. Le Carbotron « 3 » permet de compenser 2 Ressources Solaire et 1 Ressource Bois, permettant bien d'avoir un total de 4 Solaire et 3 Bois.

Ladite carte Carbotron 3 visible ici est placée dans la Machine à polluer.

Fig. 4 : Exemple de debriefing de fin de manche

Préparation de la manche suivante

Mélangez toutes les cartes présentes dans vos mains, dans la Broyeuse à papier, en face des onglets, ainsi que les cartes Pollution totale ajoutées, pour constituer une nouvelle pioche.

Distribuez 3 cartes à chaque joueur et jouez la manche suivante.

Le test optimisé de la 3^e manche !

Pour chaque Expérience, la 3^e manche présente une règle spécifique dont il faudra tenir compte. Dans le jargon ludo-scientifique, on appelle ça un « twist ». Les détails sont systématiquement expliqués sur la page de l'Expérience, ainsi que sur l'I.A.

Accéder aux autres Expériences

Dès que vous commencez à jouer une Expérience, la/les suivante(s) se débloquent auto-matiquement. L'évolution des systèmes expérimentaux proposés n'est pas linéaire, mais suit une logique bien précise.

Néanmoins, pour finir totalement le jeu, il vous faudra bien avoir gagné les 3 manches des 16 Expériences en mode Normal.

Après avoir joué la 1^{re} manche de la 1^{re} Expérience, vous aurez accès à la 2^e Expérience. Quand vous aurez joué la 1^{re} manche de la 3^e Expérience, vous aurez accès aux Expériences 4 et 5, et ainsi de suite...

La couleur de chaque Expérience signifie que :

-  vous ne l'avez pas encore jouée
-  vous ne l'avez pas encore gagnée
-  vous l'avez gagnée en mode Novice 
-  vous l'avez gagnée en mode Normal 

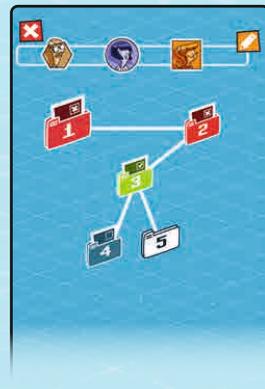


Fig. 5 : Le diagramme des Expériences

Règles particulières

Lors des différentes expériences, vous rencontrerez les pictogrammes suivants. Voici leurs significations :

Qui joue quand ?

-  L'I.A. appelle l'Expérimentateur qui doit jouer.
-  L'I.A. appelle les 2 Expérimentateurs qui doivent jouer.
-  L'I.A. appelle tantôt 1, tantôt 2 Expérimentateurs qui doivent jouer.
-  Les Expérimentateurs jouent simultanément, l'I.A. n'appelle personne.
-  Le chef appelle les joueurs (exp. C'est qui le patron ? page 26).

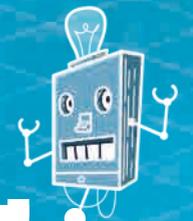
Règles propres à un onglet

-  La nature ou la valeur de l'onglet va se révéler au bout d'un moment.
-  Interdit de jouer des Carbotron.
-  Cette ressource est rare : une seule carte permet de valider l'onglet en considérant son recto ET son verso.
-  Les informations de cet onglet vont disparaître, souvenez-vous-en...

Règles globales

-  Ce bouton central Oups sera un compteur de malus.
-  Ce bouton central sert à gagner du temps.
-  Opinion publique convaincue / non convaincue.
-  Interdit / autorisé de jouer des Nucléarium.
-  Interdit / autorisé de jouer des Alérou.
-  Les infos ne figurent pas sur les onglets mais sur les cartes.
-  Si vous terminez la manche dans les 25 dernières secondes, alors ajoutez (pour la manche suivante) une carte Pollution totale pour chaque carte Pollution de votre main. Pensez à nettoyer la pollution de vos mains avant de valider le dernier onglet !

Certaines ressources ne sont pas disponibles tout le temps, mais dépendent de l'ensoleillement, du vent...



Protocoles spécifiques aux 16 Expériences

Pour chacune des 16 Expériences, les règles que vous venez de lire (p 4 à 15) constituent un socle commun, à adapter et/ou compléter avec les règles spécifiques détaillées dans les pages suivantes.

Chaque Expérience se compose de 3 manches successives, la dernière proposant un protocole optimisé, avec un ajustement de règle à prendre en compte.

Entre 2 Expériences, pensez bien à réinitialiser votre jeu de cartes et commencez l'Expérience avec les cartes demandées.

Il est possible (c'est même certain) que le fait de jouer certaines Expériences vous amène à devoir ajouter une carte à votre jeu de façon durable. À partir de ce moment, il faudra jouer avec elle, quels que soit l'Expérience et le groupe de joueurs, même si cette carte n'est pas mentionnée dans la mise en place. Ainsi, si on vous dit : « mélangez les 33 cartes... », comprenez « mélangez les 34 cartes » !

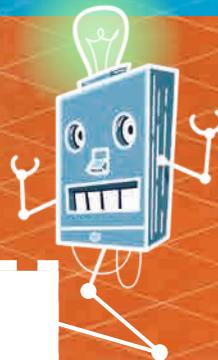
Il se pourrait même que certaines Expériences ne soient gagnables qu'après avoir ajouté une de ces cartes à votre jeu...

1 - Expérience « du jour »

« Bla-bla-bla... »

Greta Thunberg – ONU, Milan, 2021

Pour vous mettre dans le bain, je vous propose une première expérience qui pourrait aussi s'appeler « Terre 2024 ». Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 16 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental



Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base
- totem (uniquement pour la manche 3)

Mélangez les 32 cartes et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.



Méthode



Suivez le protocole de base.



Manche 3 : test optimisé



Vous allez utiliser le totem, qui sera votre **droit à polluer** ! Le dernier joueur à avoir été dans une station-service le place devant lui en début de manche.

- Pour jouer un Carbotron en face d'un onglet, il faut avoir le totem devant soi (et naturellement être appelé par l'I.A.).
- Le totem ne peut pas être pris à un autre joueur, mais il doit être donné au joueur à sa gauche, indépendamment de l'ordre du tour de jeu : à tout moment, que ce soit ou non son tour de jouer, un joueur peut donner le totem au joueur à sa gauche.
- Si un joueur joue un Carbotron sans avoir le totem, appuyez sur le bouton Oups.



En fin de manche, ajoutez autant de cartes Pollution totale que la valeur du bouton Oups.

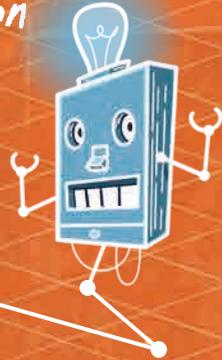
2 - Expérience « Le grand emballement »

« Rien ne sera moins industriel que la civilisation née de la révolution industrielle. »

Jean Fourastié - Le grand espoir du XXe siècle, 1949

Petit retour au temps de vos récents ancêtres, qui ont découvert cette magie noire qui se trouve dans les sols... encore un certain temps...

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 18 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base
- totem (uniquement pour la manche 3)

Mélangez les 32 cartes et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.



Méthode



Vous ne pouvez pas piocher de cartes dans la pioche quand vous le souhaitez, mais **vous devez piocher 2 cartes** :

- quand vous avez joué un Carbotron en face d'un onglet ;
- quand vous n'avez plus de carte en mains.

Si on joue un Carbotron comme dernière carte de sa main, on pioche 2 cartes (et non 4).



Il est possible d'avoir plus de 3 cartes en main.

Si vous devez piocher des cartes et qu'il n'y en a plus assez dans la pioche : la manche est perdue !



Manche 3 : test optimisé



Vous allez utiliser le totem, qui représentera le **développement ferroviaire**.

Le dernier joueur à avoir pris le train le place devant lui en début de manche : ce sera lui le conducteur du train !

Le totem ne peut pas être pris à un autre joueur, mais il doit être donné au joueur à sa gauche, indépendamment de l'ordre du tour de jeu : à tout moment, que ce soit ou non son tour de jouer, un joueur peut donner le totem au joueur à sa gauche.

À chaque fois que le conducteur du train récupère le totem, il appuie sur le bouton . Chaque appui sur  vous permet de gagner du temps pour mener cette manche à bien !

Un train demande des temps d'entretien, de remplissage de charbon, d'eau... Ces temps sont symbolisés par le bouton gris , sur lequel il ne sert à rien d'appuyer : attendez qu'il soit de nouveau jaune !



Rappelez-vous vos petits trains électriques qui tournent, tournent, sans fin...

3 - Expérience « At home »

« Rien n'est indifférent, rien n'est impuissant dans l'univers ;
un atome peut tout dissoudre, un atome peut tout sauver. »

Gérard de Nerval - Aurélia ou Le rêve et la vie, 1855

Un petit focus sur un territoire particulier, qui aurait opté pour une stratégie énergétique particulière... Peut-être que cette expérience va vous rappeler un pays en particulier ?

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 20 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + 7 cartes Nucléarium
- totem (uniquement pour la manche 3)

Ajoutez 3 cartes Nucléarium (au hasard) aux 32 cartes du jeu de base, mélangez, et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche. Les 4 cartes Nucléarium restantes sont posées en un tas (faces Nucléarium visibles) représentant les projets de centrales, à côté des cartes Pollution totale.

Dans le Paquet 2

Méthode (manche 2)

- Votre objectif est de développer le parc nucléariumaire en ayant dans votre jeu les 7 cartes Nucléarium avant la fin des 3 manches.
- Quand 2 Nucléariums sont posées en face d'un onglet, vous le validez automatiquement. Ainsi, 2 Nucléariums seuls (sans aucune autre Machine) permettent de valider n'importe quel onglet, quelles que soient les ressources et valeurs. Et si d'autres Machines sont posées en plus des 2 Nucléariums, elles seront inutiles et vous les récupérerez dans votre jeu en fin de manche (elles ne seront pas placées dans la Machine à polluer).
- Il est possible de défausser une carte Nucléarium comme n'importe quelle autre carte.

- Lors du debriefing de fin de manche, pour chaque paire de Nucléariums posée en face d'un onglet, ajoutez une nouvelle carte Nucléarium à votre Pioche (depuis le tas de projets de centrales). En revanche, une carte Nucléarium seule en face d'un onglet n'a aucun effet et est remise dans la pioche.
- Si, à la fin d'une manche, un joueur a dans sa main 1 ou plusieurs Nucléarium... Boum, la partie est perdue. Pensez à nettoyer vos mains avant de mettre fin à la manche...

Conséquence nucléariumique

Dès que vous avez joué une partie de l'Expérience At home (gagnée ou perdue) vous ajoutez à votre jeu de base la carte Déchets nucléaires. Elle restera dorénavant dans votre jeu de base ad vitam, quel que soit le groupe de joueurs. Lors de vos prochaines parties, la carte Déchets nucléaires ne peut pas être jouée et doit être gardée dans la main du joueur qui la possède : ce déchet va l'encombrer et réduire ses possibilités.

Disons que ça pollue aussi, mais autrement, le nucléaire...

Manche 3 : test optimisé

Vous allez utiliser le totem, qui représentera le niveau de confiance de l'opinion publique.

- Le dernier joueur à avoir vu une centrale nucléaire le place devant lui en début de manche : il sera le garant de l'opinion publique.
- Le totem ne peut pas être pris à un autre joueur, mais il doit être donné au joueur à sa gauche, indépendamment de l'ordre du tour de jeu : à tout moment, que ce soit ou non son tour de jouer, un joueur peut donner le totem au joueur à sa gauche.
- À chaque fois que le garant de l'opinion publique récupère le totem, il appuie sur le bouton rouge, afin d'augmenter l'acceptabilité de l'opinion, avant de le redonner au joueur à sa gauche.
- Lorsque le bouton devient vert, l'opinion est convaincue, alors seulement les joueurs ont le droit de jouer des Nucléariums. Surveillez bien le bouton de l'opinion : s'il redevient rouge, il faudra refaire tourner le totem, pour le rendre de nouveau vert !

Technologie complexe le Nucléaire... Pour que ça marche, il faut donc 2 cartes !



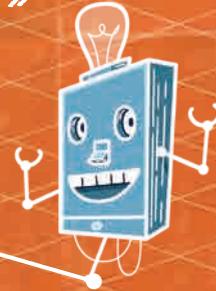
4 - Expérience « c'est la procédure »

« La forme est la sœur jumelle de la liberté. »

Rudof von Jhering - L'esprit du droit romain
dans les diverses phases de son développement, 1877

Je vous propose une expérience basée sur une bonne administration, solide et structurée. Enfin, aussi solide et structurée que vous la composerez...

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 22 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires + 7 cartes Nucléarium + carte Administrative.
- totem (uniquement pour la manche 3)

Posez la carte Administrative à côté de l'I.A. (exemple ci-après). Mélangez les 40 cartes et distribuez 3 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.

Dans le Paquet 2



Méthode

- Les Machines ne peuvent être jouées que devant l'un des 3 emplacements de la carte Administrative. Les joueurs ne jouent plus leurs cartes devant les onglets mais devant l'emplacement 1, puis le 2, puis le 3.
- On ne peut pas placer directement une carte dans la Broyeuse à papier.
- Dès que 3 cartes sont posées devant la carte Administrative, le joueur appelé par l'I.A. les prend et les répartit soit en face des onglets, soit dans la Broyeuse à papier. Ce sera son



action de jeu : il ne pourra pas jouer de carte de sa main à ce tour. Il ne peut pas retourner les 3 cartes, et doit donc obligatoirement les jouer dans le sens dans lequel elles ont été posées par les joueurs.

- Les règles spécifiques propres aux cartes Nucléarium (Expérience 3 « At home ») doivent être appliquées lors de cette Expérience.

Manche 2 : nouvelle gestion de la pollution



Dorénavant, si la barre de temps atteint les pointillés et que l'I.A. est toute polluée, alors attention : vous devez gérer la pollution de votre main. Ainsi, en fin de manche, chaque carte pollution en main (même celles qui n'ont qu'une seule face Pollution), fait rajouter une carte Pollution totale à votre paquet de cartes pour la manche suivante ! Alors avant de valider le dernier onglet, pensez à « nettoyer » votre main en plaçant d'éventuelles cartes Pollution dans la Broyeuse à papier !

Fig. 6 : Exemple de mise en place.



Manche 3 : test optimisé



Vous allez utiliser le totem, qui sera votre **tampon institutionnel** !

- Le dernier joueur à avoir réalisé une démarche administrative le place devant lui en début de manche.
- Pour répartir les 3 Machines devant les onglets et/ou la Broyeuse à papier, le joueur doit être appelé par l'I.A. ET avoir le totem.
- Le totem ne peut pas être pris à un autre joueur, mais il doit être donné au joueur à sa gauche, indépendamment de l'ordre du tour de jeu : à tout moment, que ce soit ou non son tour de jouer, un joueur peut donner le totem au joueur à sa gauche.
- Si un joueur répartit les 3 cartes sans avoir le totem, appuyez une fois sur le bouton Oups.
- En fin de manche, ajoutez un nombre de cartes Pollution totale à votre jeu correspondant à la valeur du bouton Oups.

5 - Expérience « Ultime atome »

« Le nucléaire est une énergie de l'avenir qui appartient au passé. »

Amory Lovins - Conférence sur l'avenir du non-nucléaire, 1977

Vous avez expérimenté l'avènement du fossile et la puissance du nucléaire. Et si finalement la transition énergétique devait être accompagnée d'une dénucléarisation ?

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 24 du livre « Avant d'éteindre la lumière »

Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires + ces 4 cartes Nucléarium + carte Rappel de compensation

Mélangez (faces Nucléarium visibles) les 4 cartes Nucléarium, posez-en une sur la table. Vous ne connaissez pas son verso. Ajoutez sur cette carte la carte Rappel de compensation, qui récapitule les 4 versos possibles : Aquatouille 2, Ventibrasse 2, Tournicosol 2 et Kracanbuche 2.

Ajoutez les 3 cartes Nucléarium restantes (sans regarder les versos) aux 33 cartes du jeu de base (32 cartes + carte Déchets nucléaires) et mélangez. Distribuez 3 cartes à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.

Méthode (manche 2)

Votre but : dénucléariser ! Pour cela, il va falloir démanteler 1 Nucléarium à chacune des 2 premières manches, et 2 Nucléariums à la 3^e manche.

Un Nucléarium à démanteler est une carte Nucléarium posée à l'envers sur la table : considérez cette carte comme un ongles supplémentaires.

Pour démanteler, il faut proposer une compensation, autant qu'elle soit pertinente !

Durant la manche, vous pouvez poser des Machines sur cette carte comme en face des onglets de l'I.A. Il faudra utiliser la ressource disponible à proximité (le verso de la carte Nucléarium). Il vous faut donc poser les Machines permettant d'utiliser ladite ressource. À vous de communiquer pour déduire quelle ressource se trouve sous la carte Nucléarium, selon les 3 autres cartes Nucléarium qui circuleront durant la partie. Donc, dès qu'un Nucléarium est pioché, avertissez les copains de ce qu'il y a au verso !

En fin de manche, retournez la carte Nucléarium posée sur la table. Si vous n'avez pas joué les Machines nécessaires pour utiliser cette ressource comme un ongles classique, la partie est perdue... Si c'est réussi, bravo ! Jetez cette carte Nucléarium dans la boîte : une de moins pour la manche suivante, ce sera plus facile !

Il est interdit de jouer des cartes Nucléarium en face d'un ongles. Il est interdit de jouer un Carbotron pour compenser le Nucléarium à démanteler. Tous les autres trucs habituels sont autorisés.

Pensez à placer à la Broyeuse à papier vos cartes Nucléarium éventuellement en main avant de mettre fin à la manche, sinon la partie est perdue (comme dans l'Expérience At home, p. 20).

Manche 3 : test optimisé

Bravo, vous n'avez plus que 2 Nucléariums à démanteler ! Mais du coup vous avez quand même encore 2 Nucléariums à démanteler... Posez sur la table les 2 cartes Nucléarium restantes. Vous connaissez forcément les ressources qu'elles possèdent au verso.

Vous allez être de plus mobilisés à certains moments sur des zones précises où l'opinion antinucléarisation l'a emporté. Durant le moment où tous les onglets sont bloqués sauf un, vous ne pourrez jouer que sur celui-ci : c'est la zone où il va falloir compenser en priorité. Vous pouvez alors jouer une Machine en face de cet ongles ou dans la Broyeuse à papier, mais vous ne pouvez pas passer votre tour. C'est un moment de fort activisme !

C'est la seule manche de la seule Expérience pour laquelle il est impossible de vérifier un ongles que vous avez validé !

6 - Expérience « C'est qui le patron ? »

« Un chef, c'est fait pour cheffer ! »

Jacques Chirac - dans un avion allant à Colmar, 1990

Les expériences que vous avez gagnées jusque-là vous ont demandé d'être forts collectivement. Je vais vous en faire éprouver une dans laquelle une hiérarchie pourrait vous bousculer...

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 26 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



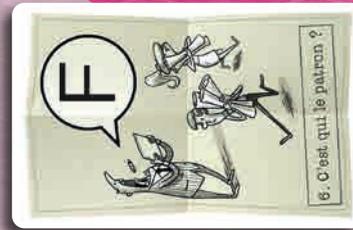
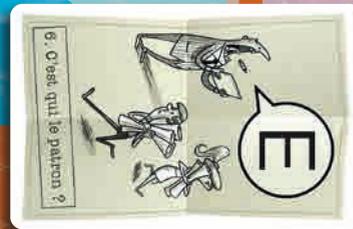
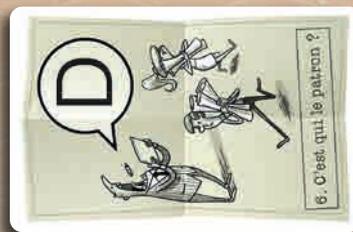
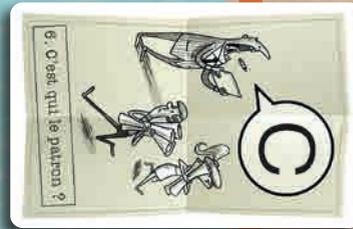
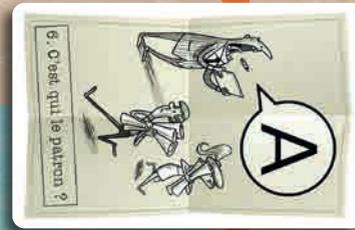
Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires + les 6 cartes C'est qui le patron ?

Le joueur le plus grand (c'est parfaitement injuste) prend le support de l'I.A. en mains, ce sera le chef de manche, et les autres n'auront plus qu'à se les relever (humour vestimentaire). Mélangez les 33 cartes (32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires) et distribuez 3 cartes à chaque joueur, sauf au Chef, qui n'en aura pas. Les cartes restantes constituent la pioche. Posez les 6 cartes C'est qui le patron à la place de l'I.A., comme ceci : chaque carte (A, B, C, D, E et F) a la même fonction qu'un onglet de l'I.A.

Dans le Paquet 2



Méthode



Seul le chef voit l'I.A., qu'il tient dans ses mains ! C'est lui qui communique toujours oralement les informations nécessaires aux autres joueurs. Les autres joueurs ne sont pas appelés, ils jouent en simultané. Naturellement (enfin...) les joueurs peuvent aussi communiquer verbalement avec le Chef !

En fin de manche, le Chef pose l'I.A. par-dessus les 6 cartes C'est qui le patron, et c'est le debriefing.

Manche 2



Mettez-vous d'accord pour désigner un autre chef. Cette fois, les joueurs ne peuvent plus parler au chef ! À chaque fois que quelqu'un parle au chef, il doit appuyer une fois sur le bouton Oups. En fin de manche, ajoutez un nombre de cartes Pollution totale à votre jeu correspondant à la valeur du bouton Oups.

Manche 3 : test optimisé



La règle est identique à celle de la manche 1 : tout le monde peut de nouveau se parler. Mais le chef a pris la grosse tête et s'enferme dans son bureau : il tourne donc le dos aux autres joueurs !

7 - Expérience « À la gloire du grand totem »

« On ne doit pas avaler plus de croyances qu'on ne peut en digérer. »

Henry Havelock Ellis - La danse de la vie, 1923

Je vais instiller dans cette nouvelle expérience un peu de ce que vous appelez la foi, et qui décidément est bien étrangère à mes algorithmes.

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 28 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place

Dans le Paquet 2

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires
- Cartes À la gloire du grand totem à poser à proximité de l'I.A. :
 - Carte À la gloire du grand totem 1 lors de la manche 1
 - Carte À la gloire du grand totem 2 lors de la manche 2
 - Carte À la gloire du grand totem 3 lors de la manche 3
- totem (uniquement pour la manche 3)

Mélangez les 33 cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.



Méthode



Pour que le Dieu des énergies vous ait à la bonne, vous construisez une statue de bois à sa grandeur. Pour cela, sur la carte À la gloire du grand totem, vous devrez poser des cartes vertes (Kracanbuche) dans l'ordre indiqué (comme s'il y avait un onglet supplémentaire) :

- Manche 1 (carte 1) : dans l'ordre, 3 cartes vertes de valeurs respectivement 1, puis 2, puis 3.
- Manche 2 (carte 2) : dans l'ordre, 5 cartes vertes de valeurs respectivement 1, puis 2, puis 3, puis 1, puis 2.
- Manche 3 (carte 3) : dans l'ordre, 7 cartes vertes de valeurs respectivement 1, puis 2, puis 3, puis 1, puis 2, puis 3, puis 1.

Il est interdit de jouer le Carbotron en face d'un onglet lors de cette Expérience : c'est un espace-temps où on ne sait pas utiliser les ressources fossiles. Il est en revanche possible de le placer dans la Broyeuse à papier.



Manche 3 : test optimisé



Vous allez utiliser le totem, qui sera le **Grand Architecte**, recueil de vos prières ! Posez-le à proximité de l'I.A.

Lorsqu'un joueur s'apprête à poser une carte verte (Kracanbuche), il doit annoncer sa valeur, et vous devez tous invoquer le Grand Architecte en posant tous 1, 2 ou 3 doigts sur le totem selon la valeur de la carte annoncée. Une fois cette cérémonie correctement réalisée, la carte verte peut être jouée, et le jeu peut reprendre son cours... jusqu'à la prochaine !

8 - Expérience « Ni Dieu ni maître »

« Ils se sont faits Dieu et nous nous sommes fait mettre »

Renaud Séchan - Le Tango des élus, 1991

Après ce que vous avez vécu, je vous propose une nouvelle expérience en forme de démocratie directe, sans vraiment de pouvoir vertical, à moins que...

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 38 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires
- totem (uniquement pour les manches 2 et 3)

Mélangez les 33 cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.



Méthode



Lors des 3 manches de cette Expérience, vous posez vos cartes À L'ENVERS en face des onglets. Une fois une carte posée, vous ne pourrez plus regarder son verso jusqu'à la fin de la manche. À la fin de la manche, retournez toutes les cartes qui ont été jouées : c'est ce qui était caché qui sera pris en compte.



Manche 2



Mettez-vous d'accord pour désigner le joueur qui a pris le plus le pouvoir durant la première manche : il recevra le totem **anti-autorité**, qu'il conservera durant toute la manche. Ce joueur un peu séduit par le pouvoir ne pourra pas dire un seul mot de toute la manche ! À chaque fois qu'il enfreint cette règle et cause quand même, appuyez sur le bouton Oups : warning, dominant en vue !

À la fin de la manche, ajoutez à votre jeu autant de cartes Pollution totale qu'indiqué par la valeur du bouton Oups.

Manche 3 : test optimisé



Durant cette manche, le totem représentera l'**équilibre d'acte et de parole** entre les expérimentateurs.

Pour jouer une carte et/ou parler, il ne faut plus être appelé par l'I.A., mais avoir le totem devant soi.

Chacun est libre de demander (avec des signes, puisque vous ne pouvez pas parler) ou de prendre le totem.

À chaque fois qu'un joueur sans le totem est pris en flagrant délit de causage ou de posage de carte, appuyez sur le bouton Oups : warning, rebelle !

À la fin de la manche, ajoutez à votre jeu autant de cartes Pollution totale qu'indiqué par la valeur du bouton.



9 - Expérience « Nord-Sud »

« Faut arrêter ces conneries de nord et de sud ! Une fois pour toutes, le nord, suivant comment on est tourné, ça change tout ! »

Alexandre Astier - Kaamelott livre 1, 2005

L'expérience « C'est qui le patron ? » a pu vous donner une idée de ce qui vous attend ici. Je vous propose une nouvelle expérience où tout le monde n'est pas logé à la même enseigne...

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 32 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires

Mélangez les 33 cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.

Scindez les joueurs en 2 groupes le plus équitablement possible : le ou les joueurs les plus au sud incarneront le sud, et le ou les joueurs les plus au nord incarneront... le nord ! Pour vous aider :

<https://onlinecompass.net/fr/online-compass>

Pour ceux qui sont à l'ouest, on ne peut rien.



Méthode

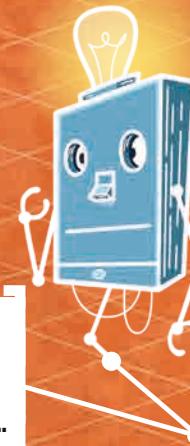


(manche 2)

Les sudistes ne peuvent jouer que des Machines de valeur 1.

Les nordistes ne peuvent pas jouer de Machines de valeur 1.

Il est possible de piocher la première carte de la Broyeuse à papier au lieu de piocher une carte de la pioche.



Les échanges peuvent être approximatifs entre le Sud et le Nord, alors on peut parfois vouloir finalement profiter d'idées préalablement rejetées...

Ressources rares !



Quand le picto apparaît, vous ne pouvez jouer qu'une carte en face de cet onglet, en considérant à la fois le recto ET le verso de celle-ci.



Manche 3 : test optimisé



Le bon vouloir du Nord est symbolisé sur l'I.A. par une barre. Aucun joueur ne peut poser de cartes en face des onglets sur lesquels se trouve la barre.

A son tour, plutôt que de poser une carte, un nordiste (et uniquement un nordiste) peut appuyer sur la barre pour la faire changer de côté.



10 - Expérience « Fossile et marteau »

« La confiance n'exclut pas le contrôle. »

Lénine

Je vous propose désormais de chercher la plus grande cohérence et cohésion entre vous...
Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 34 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires
- totem (uniquement pour la manche 3)

Mélangez les 33 cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.



Méthode



(manche 2)

Les joueurs ne sont pas appelés par l'I.A. **Tous les joueurs doivent poser à l'envers devant eux la carte qu'ils veulent jouer. Une fois que tout le monde est prêt, chacun joue sa carte en la tournant et en la plaçant en face de l'onglet de son choix ou dans la Broyeuse à papier.**

Attention, les Machines ne peuvent pas être mélangées et doivent être regroupées ensemble, comme dans l'exemple ci-dessous.

Un Carbotron peut compenser 2 ressources uniquement s'il est placé exactement entre les 2 groupes de Machines.

En fin de manche, si une Machine d'une couleur n'est pas rassemblée avec les autres machines de sa couleur, ajoutez à votre jeu une carte Pollution totale.

Il est interdit de passer son tour durant cette Expérience.

Les joueurs appuient ensuite sur le sablier  pour gagner un peu de temps.



Fig. 7 : Exemple de debriefing de fin de manche

Manche 3 : test optimisé



Tout le monde à la même enseigne, on oublie l'individu !

Vous allez utiliser le totem, qui représentera le **roulement du personnel**. Le dernier joueur à avoir utilisé un marteau le met devant lui (le totem, hein, pas le marteau). Lorsque tous les joueurs ont posé leur carte devant eux, le joueur totémisé pose le premier sa carte en face d'un onglet ou dans la défausse, suivi de celui à sa gauche, et ainsi de suite. Lorsque tous les joueurs ont joué leur carte, le joueur totémisé passe le totem au joueur à sa gauche pour le prochain tour, et ainsi de suite...

Notion importante : ici on travaille en silence... À chaque fois qu'un joueur parle, même juste un peu, appuyez sur le bouton Oups. À la fin de la manche, ajoutez à votre jeu autant de cartes Pollution totale qu'indiqué sur le bouton.

Autorité et strictitude !

11 - Expérience « No fossile »

« Le pétrole fait voyager loin mais rétrécit l'horizon. »

Gauz - Debout-payé, 2014

Vous avez déjà réussi une transition énergétique en supprimant le nucléaire. Vous allez maintenant tenter de supprimer le fossile !
Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 36 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place



- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires
- totem (uniquement pour la manche 3)

Mélangez les 33 cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.



Méthode



Votre but : décarboner ! Comment ? En ayant jeté dans la boîte toutes les cartes du jeu sur lesquelles figure au moins une face Carbotron à la fin de la troisième manche.

Le joueur appelé peut jouer une Machine en face d'un onglet ou dans la Broyeuse à papier, ou peut jouer un Carbotron à côté de l'I.A. : ce

sera une décarbonation en cours. Sur ce Carbotron, qui est à considérer comme un onglet supplémentaire à valider, vous pouvez jouer n'importe quelle Machine mais pas de Carbotron. Si plusieurs Machines sont nécessaires pour atteindre exactement la valeur de ce Carbotron, elles peuvent être de types différents. Dès que la valeur dudit Carbotron est exactement atteinte, vous pouvez jouer un nouveau Carbotron par-dessus, qui sera à son tour à décarboner, et ainsi de suite. Si la valeur du Carbotron a été dépassée, alors la dernière Machine posée part dans la boîte (avec le Carbotron décarbonné), et une Pollution totale est ajoutée immédiatement au jeu.

En fin de manche, si le Carbotron en cours de décarbonation n'est pas totalement compensé, la partie est perdue.

Si la valeur d'un Carbotron a été dépassée, alors la dernière Machine posée part dans la boîte, et une Pollution totale est ajoutée au jeu (règle standard).



Manche 3 : test optimisé



Vous allez utiliser le totem, qui représentera votre **mode de déplacement doux**. Le dernier joueur à s'être déplacé en vélo le prend devant lui.

Le totem ne peut pas être pris à un autre joueur, mais il doit être donné au joueur à sa gauche, indépendamment de l'ordre du tour de jeu : à tout moment, que ce soit ou non son tour de jouer, un joueur peut donner le totem au joueur à sa gauche.

À son tour de jeu, lorsque l'I.A. l'appelle, un joueur peut jouer une carte uniquement s'il a le totem devant lui.



12 - Expérience « Normal man »

« En France, on n'a pas de pétrole, mais on a des idées !
Alors, j'ai troqué ma deux chevaux contre une deux bœufs ! »

Raymond Devos - Ma deux bœufs, 1979

Une expérience qui vous propose de mettre en avant le premier générateur d'énergie : le muscle !

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 38 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».

Protocole expérimental

Matériel et mise en place

Dans le Paquet 2

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires + 9 cartes Alézou (rectos et versos différents)
- totem (uniquement pour la manche 3)

Ajoutez 2 cartes Alézou (au hasard) aux 33 cartes de jeu. Posez à proximité de l'I.A. une pile constituée des 7 cartes restantes : ce sera la pile des promesses.

Mélangez les 35 cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.



Méthode



manche 2)

Votre but : réhumaniser la production d'énergie en ajoutant à votre jeu l'ensemble des cartes Alézou avant la fin de la troisième manche.

- Le Alézou est un joker qui remplace n'importe quelle Machine de valeur 1 (un peu comme le Carbotron, mais moins crade et moins puissant).
- La machinerie humaine demande des temps de récupération, alors le Alézou ne peut être joué que lorsque le picto Alézou apparaît. Si un Alézou est joué en dehors d'une période autorisée, appuyez sur le bouton Oups !



En fin de manche, pour chaque onglet dont les valeurs sont parfaitement atteintes par les cartes (sans dépassement) et qu'un Alézou a été la dernière carte posée, alors un nouveau Alézou est ajouté depuis la pile des promesses vers les cartes en jeu. De plus, ajoutez autant de cartes Pollution totale qu'indiqué sur le bouton Oups.

Ici, il était interdit de jouer des Carbotrons. De plus, la valeur des onglets est exactement atteinte par les Machines, avec comme dernière carte posée un Alézou : donc un nouvel Alézou est ajouté au jeu pour les prochaines manches !

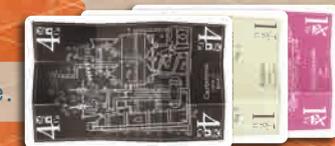


Fig. 8 : Exemple de debriefing de fin de manche.

Manche 3 : test optimisé



Vous allez utiliser le totem, qui représentera votre **énergie vitale**.

Le dernier joueur à s'être déplacé à vélo le prend devant lui.

- Le totem ne peut pas être pris à un autre joueur, mais il doit être donné au joueur à sa gauche, indépendamment de l'ordre du tour de jeu : à tout moment, que ce soit ou non son tour de jouer, un joueur peut donner le totem au joueur à sa gauche.
- Vous ne pouvez pas piocher quand vous le souhaitez, mais uniquement lorsque vous avez le totem devant vous.
- Vous ne pouvez toujours pas avoir plus de 3 cartes en main.

Effet à long terme du réhumanisme

Cette expérience réhumaniste ne vous a pas laissé indifférent sur le long terme ! Après avoir gagné les 3 manches de cette Expérience, ajoutez la carte Humains à votre jeu (Humains au recto ET au verso). Elle restera dorénavant ad vitam dans votre jeu de base, quel que soit le groupe de joueurs et l'Expérience jouée (même si cela n'est pas indiqué dans la mise en place).

Vous pourrez la jouer comme un joker remplaçant n'importe quelle Machine de valeur 1 !

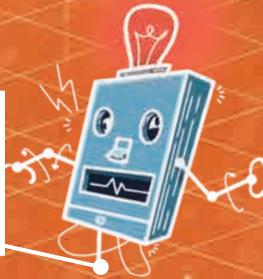
13 - Expérience « No limit »

« Comment voulez-vous répondre à une insatiabilité permanente par des ressources limitées ? »

Pierre Rabhi - Reporterre, 2013

En vous mettant dans les mains une puissance peu limitée, l'expérience serait-elle plus facile ?

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 40 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires
- totem (uniquement pour la manche 3)

Mélangez les 33 cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.



Méthode



Chaque carte posée en face d'un onglet, quelle que soit sa valeur, est considérée comme ayant une valeur 3.

En fin de manche, les onglets dont la valeur n'est pas un multiple de 3 auront donc obligatoirement en face d'eux une carte perdue qui ira dans la Machine à polluer (et donc une carte Pollution totale ajoutée au jeu).



Manche 3 : test optimisé



Désignez parmi les joueurs un milliardaire, et donnez-lui le totem, qui symbolisera la **mainmise de la finance et des médias sur les décisions sociétales**. Il gardera le totem devant lui, parce qu'il aime bien garder les choses devant lui, ça permet qu'on le reconnaisse bien.

Dès que le milliardaire apparaît sur l'I.A., les joueurs doivent lui donner 2 cartes en tout, et appuyer sur l'I.A. pour reprendre le cours du jeu. À 2 joueurs, c'est donc le non-milliardaire qui donne 2 de ses cartes en main au milliardaire (s'il a moins de 2 cartes en mains, il doit piocher pour pouvoir en donner 2). À 3 joueurs et plus, vous répartissez les 2 cartes données parmi les joueurs comme vous le souhaitez.

Les joueurs doivent avoir maximum 3 cartes en main, seul le milliardaire peut en avoir plus. Néanmoins il ne peut piocher que s'il a moins de 3 cartes en mains.

Comme d'habitude, tout le monde, à son tour de jeu, peut passer son tour en appuyant simplement sur son nom sur l'I.A.



14 - Expérience « La fin des croissants »

« L'utopie ne consiste pas, aujourd'hui, à préconiser le bien-être par la décroissance et la subversion de l'actuel mode de vie ; l'utopie consiste à croire que la croissance de la production sociale peut encore apporter le mieux-être, et qu'elle est matériellement possible. »

André Gorz - Ecologie et liberté, 1977

Une planète finie peut-elle permettre une croissance infinie basée sur ses ressources ? Je vous propose ici de symboliquement tendre vers du « moins »...

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 42 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires
- totem (uniquement pour la manche 3)

Mélangez les 33 cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.



Méthode



En face de chaque onglet, vous ne pouvez jouer qu'une carte de valeur égale ou inférieure à la carte précédemment jouée.

En fin de manche, chaque carte de valeur supérieure à la carte précédemment posée est jetée dans la Machine à polluer. Pour chacune de ces cartes jetées, une carte Pollution totale est ajoutée à votre jeu.



De plus, choisissez collectivement un onglet : vous placez toutes les cartes qui ont été posées en face de cet onglet dans la Machine à polluer.

C'est plus facile de décroître quand on n'a pas encore trop abusé..



Manche 3 : test optimisé



Vous allez utiliser le totem, qui représentera votre irrésistible pulsion consummatrice.

Désignez parmi les joueurs un grand consommateur : il prend le totem devant lui.

À votre tour de jouer, si vous avez le totem, vous êtes obligé de jouer en face d'un onglet la Machine de plus forte valeur de votre main (en considérant le recto ET le verso de vos cartes), et il n'est pas possible de la défausser... C'est probable que ceci ne vous arrange pas trop ! Après avoir joué et AVANT d'appuyer sur votre nom sur l'I.A., vous donnez le totem au joueur de votre choix.

À chaque fois qu'un joueur totemisé joue autre chose que sa Machine de plus forte valeur, ou défausse une carte, appuyez sur le bouton Oups !

À la fin de la manche, ajoutez à votre jeu autant de cartes Pollution totale qu'indiqué par la valeur du bouton.

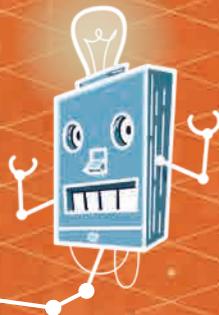


15 - Expérience « Sociocratie »

« Tous les gens sont différents. En même temps, toutes les personnes sont équivalentes. »

Gerard Endenburg

Une expérience où toutes les informations doivent transiter par tout le monde, et où chacun doit néanmoins accomplir sa propre tâche, ça vous dit ?
Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 44 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires + 18 cartes Sociocratie
- totem (uniquement pour la manche 3)

Mélangez les 33 cartes et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.

Mélangez ensemble les 6 cartes Sociocratie de la manche 1 et posez-les en une pile faces cachées à proximité de l'I.A. Il faudra procéder de même avec les 6 cartes Sociocratie spécifiques à la manche 2 et à la manche 3.

Dans le Paquet 2



Méthode



Les infos ne figurent pas sur les onglets, mais sur les cartes auxquelles chacun des onglets est associé ! Et ce sont les joueurs qui auront les cartes en main : en début de manche, chaque joueur pioche autant de cartes Sociocratie que d'onglets auxquels son avatar est associé sur l'I.A. Les cartes Sociocratie de chacun des joueurs ne peuvent pas être montrées aux autres joueurs. Les joueurs devront communiquer entre eux pour indiquer en face de quel onglet il faut jouer quelles Machines, sans jamais se montrer leurs cartes Sociocratie ! À la fin de la manche, chaque joueur montre aux autres les cartes Sociocratie qu'il a en main, et vous pouvez passer au debriefing de fin de manche.



Manche 3 : test optimisé



Vous allez utiliser le totem, qui représentera le **bâton de parole**.

Désignez parmi les joueurs le plus grand bavard : il prend le totem devant lui.

- Seul le joueur avec le bâton de parole peut causer.
 - Pas de règle particulière pour faire voyager le bâton de parole : qui le souhaite peut le prendre ou le donner.
 - Si un joueur parle alors qu'il n'a pas le bâton de parole : appuyez sur le bouton Oups .
- En fin de manche, ajoutez à votre jeu autant de cartes Pollution totale que le nombre indiqué par le bouton Oups.



16 - Expérience « Oasis »

« Vous avez trouvé le bonheur, dites-vous. Prenez garde !
Car c'est l'oasis, et Pégase ne va pas plus loin vous porter. »

André Gide - Journal, 1889-1939

Des lieux de vie et d'activité collectifs et écologiques, orientés vers l'autonomie énergétique et alimentaire, associant habitat et activités économiques, agricoles et artisanales... Voilà ce que je souhaite vous faire tester ici !

Pour mieux comprendre cette Expérience, rendez-vous page 46 du livre « Avant d'éteindre la lumière ».



Le test optimisé (manche 3) de cette Expérience n'est pas réalisable si vous n'êtes que 2 expérimentateurs. Pour bénéficier d'une bonne variabilité de savoirs et de savoir-faire, il faut au moins 3 oasis, alors il va vous falloir trouver d'autres volontaires !

Protocole expérimental

Matériel et mise en place

- 32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires + carte Humains
- totem (uniquement pour la manche 3)

Mélangez les 34 cartes (32 cartes du jeu de base + carte Déchets nucléaires + carte Humains) et distribuez-en 3 à chaque joueur. Les cartes restantes constituent la pioche.



Méthode



(manche 2)

Chaque joueur ne pourra poser une carte qu'en face d'un onglet auquel son avatar est associé. Les savoir-faire peuvent mériter d'être partagés avec les oasis voisines : au lieu de jouer sa carte en face d'un onglet ou dans la défausse, le joueur appelé peut choisir de donner une carte au joueur à sa droite ou à sa gauche. Il est dans ce cas possible d'avoir plus de 3 cartes en main.

Rappel : on ne peut piocher une carte que si on a moins de 3 cartes en main.



Manche 3 : test optimisé



Vous allez utiliser le totem, qui représentera le lien entre les oasis.

En début de manche, le totem est placé entre les 2 joueurs les plus intimement liés (on espère qu'une micro-discussion va commencer).

Au lieu de jouer une carte, un joueur appelé par l'I.A. peut déplacer le totem, mais qui devra toujours se trouver entre 2 joueurs.

À son tour, au lieu de jouer une carte, on peut choisir de donner une carte au joueur à qui on est lié par le totem. Si un joueur donne une carte à un autre joueur à qui il n'est pas lié par le totem, appuyez sur le bouton Oups

En fin de manche, ajoutez à votre jeu autant de cartes Pollution totale que le nombre indiqué par le bouton Oups.



Diconotes

Rappel des codes utilisés dans l'application



Paramètres



Écrire



Aide



Jouer



Fermer



Onglet
non validé



Onglet
validé



Rejouer la manche /
Revenir en arrière



Bouton Oups



Totem nécessaire



gain de temps - compteur



Interdit de jouer en face des onglets
temporairement bloqués



Opinion publique convaincue /
non convaincue



Si vous terminez la manche dans les
25 dernières secondes, alors ajoutez
(pour la manche suivante) une carte
Pollution totale pour chaque carte
Pollution de votre main. Pensez à
nettoyer la pollution de vos mains
avant de valider le dernier onglet !



Interdit / autorisé de jouer des
Nucléarium



Interdit / autorisé de jouer des
Alézou



Interdit de jouer des Carbotron

Pictos des Règles particulières : page 15



Jeux Opla - 11 rue de la Métallurgie - 69003 Lyon
contact@jeux-opla.fr | www.jeux-opla.fr

