

No Green No Hope : Règles du jeu

Introduction :

Dans ce jeu, vous pouvez incarner trois rôles différents : Utilisateur, Entreprise des géants du Web ou un État. Bien que chaque rôle ait des objectifs individuels à accomplir, le jeu est coopératif dans le sens où il existe une échelle d'environnement qui ne doit pas tomber à 0, sinon tous les joueurs ont perdu la partie.

Nombre de joueurs :

Minimum 3 personnes. Si plus, les joueurs se répartissent en 3 équipes et chaque équipe incarne un rôle.

Déroulement du jeu :

Le jeu est découpé en deux phases : une phase de choix qui est individuelle à chaque rôle, et une phase d'interaction qui se déroule en commun avec l'ensemble des joueurs.

Un cycle de jeu se compose des deux phases à la suite. Afin d'arriver à la fin du jeu, il faut accomplir 5 cycles de jeu.

Echelle de l'environnement :

Une échelle du respect de l'environnement est présente tout au long du jeu. En fonction des choix que vous ferez, la balance penchera plus d'un côté ou de l'autre. Si jamais elle atteint 0, tous les joueurs ont perdu la partie. Il faut donc réussir au minimum à garder l'équilibre du respect de l'environnement.

Mise en place :

Le jeu fonctionne avec une mécanique de jetons. Il existe 2 sortes de jetons : Argent et Technologie. Les jetons Argent représentent les ressources financières de chacun des rôles, tandis que les jetons Technologie représentent le niveau de confort et l'avancée technologique pour chaque rôle.

L'échelle de l'environnement débute au stade 5 où le monde est pollué mais agir est encore possible.

Chaque rôle débute la partie avec un stock de jetons différents pour chacun. Les stocks sont les suivants :

- Utilisateur : 6 Argent / 5 Technologie
- Entreprise : 10 Argent / 5 Technologie
- Etat : 8 Argent / 4 Technologie

Chaque rôle a un objectif individuel pour gagner. Les objectifs pour les rôles sont les suivants :

- Utilisateur : 2 Argent / 12 Technologie
- Entreprise : 15 Argent / 10 Technologie
- Etat : 8 Argent / 12 Technologie

1) Phase individuelle

La phase de choix est individuelle, chaque rôle a une pile de 20 cartes choix. Chaque joueur tire 3 cartes et choisit une carte à placer devant lui qui lui apportera des bonus. Les deux cartes restantes retournent en bas de la pile de cartes.

Utilisateur : Choix d'équipements new tech ou low tech

Entreprise : Choix de décisions sur l'entreprise (R&D, Masse salariale, Parc d'équipement, Dividende, etc.)

Etat : Choix de lois à appliquer (Environnement, Recherche, Start-up, etc.)

2) Phase d'interaction

La phase d'interaction se déroule en commun avec tous les joueurs. Une pile de 10 cartes est disposée au milieu des joueurs. En tirant une carte, un événement apparaît et chaque rôle doit faire un choix parmi les options proposées. Les choix faits par chacun des joueurs vont influencer le stock de jetons de chacun ou l'échelle de l'environnement.

Exemple : Résultats possibles pour l'Utilisateur après un choix dans une carte événement

Utilisateur :

A : 1€ => entreprise & -1 environnement

B : +1 environnement

→ Si l'Utilisateur a fait le choix A, il donne un jeton Argent à l'Entreprise, et l'environnement descend d'un cran. Si au contraire, il a fait le choix B, l'environnement augmente d'un cran.

3) Fin du jeu

- Si tous les rôles ont bien rempli leurs objectifs et que les différents choix n'ont pas fait basculer l'équilibre de l'environnement alors tous les joueurs ont gagnés.
- Si certains rôles n'ont pas été remplis pleinement, réfléchissez aux choix que vous avez fait et ce qui vous a manqué pour les remplir.
- Si l'environnement arrive à 0 à n'importe quel moment de la partie, c'est la défaite absolue. Les cataclysmes naturels auront raison de l'humanité. Tous les joueurs ont perdu.