Règles du jeu - V1.4 (31/05/2021)

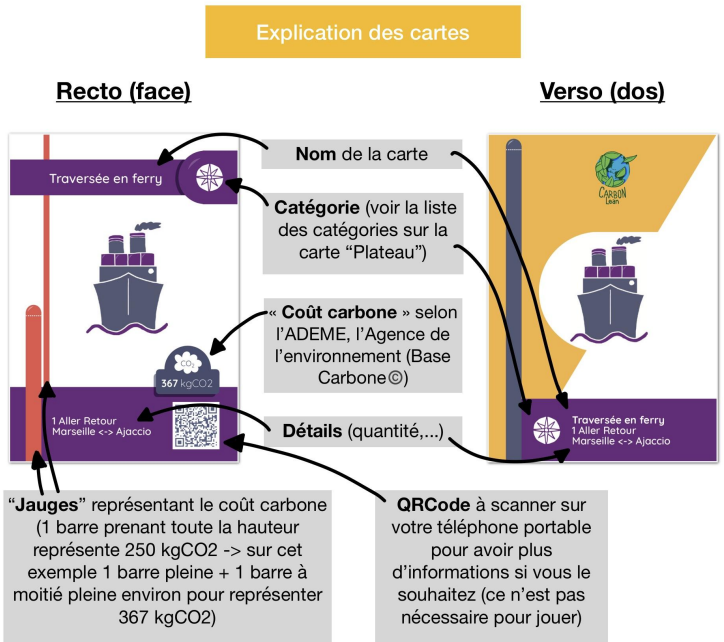
En 2015, 195 pays ont signé “l’accord de Paris sur le climat”. Cet accord vise à limiter le réchauffement climatique. Pour cela, il nous faut réduire nos émissions de gaz à effet de serre de 40% à 70% en 2050, par rapport au niveau de 2010.

Mais au fait, qu’est-ce qui, dans nos habitudes, génère le plus de gaz à effet de serre ? Comment faire pour réduire nos émissions à titre individuel ?

Principe

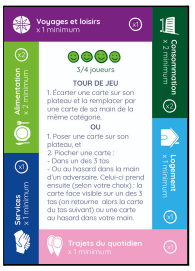
Dans Carbon Lean, vous représentez un citoyen Français, qui va “consommer” différents produits, biens et services. Chacun d’eux a un “coût carbone” en émissions de CO2 - calculé en Kilos Equivalent CO2 (**kgCO2**) à partir de données de l’ADEME (Agence De l'Environnement et de la Maîtrise de l'Energie).
Votre objectif est de minimiser votre “bilan carbone” en choisissant les produits, biens et services qui génèrent le moins de **kgCO2** par rapport aux autres joueurs !
Le jeu Carbon Lean peut être utilisé selon différentes variantes (1,2 et 3), et vous permet également d’estimer votre propre bilan carbone.
Nous vous conseillons de jouer au moins une fois aux variantes 1 et 2, pour mieux découvrir les cartes et leurs « Coût carbone », avant d’entamer de nombreuses parties de **la variante 3, le “vrai” jeu Carbon Lean** !

Matériel



- **64 cartes de jeu**, dans 6 catégories (de couleurs différentes)

- **4 Cartes plateau/aide de jeu**. (dont deux avec un verso pour les parties 2 joueurs).



- **4 cartes *informatives* à retirer pour les parties**: 2 Cartes “français moyen en 2020” et “français moyen en 2050 - accord de Paris”, une carte Règles et une carte “Sponsors”.

Variante 1 - “Introduction par catégorie”

Nombre de joueurs : 2 à 6
Age : 8 ans et plus
Principes : Déduction

But du jeu

Classer les cartes par ordre croissant de “coût carbone” et récupérer le moins de points de pénalités possible.

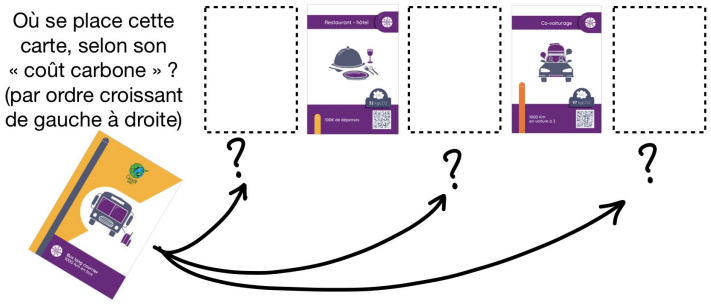
Mise en place

1. Retirer du jeu les 2 cartes “français moyen en 2020” et “français moyen en 2050 - accord de Paris”, ainsi que les cartes Sponsors, Règles et Plateau de jeu.
2. Trier les cartes par catégorie (= couleur) dans des tas distincts. Distribuer pour chaque catégorie, à chaque joueur, **face cachée**, un nombre de cartes identique à chaque joueur. Par exemple pour 3 joueurs, chacun reçoit 2 cartes “Service”, puis 2 cartes “Loisirs”, et 4 cartes “Alimentation”. Le joueur ne doit pas consulter le recto de ses cartes (qui restent dans le même ordre).
3. On met de côté les autres cartes dans un tas “commun”.

Déroulement de la partie

1. La première manche commence : pour la première catégorie apparaissant sur le dessus du paquet des joueurs, on prélève une carte de la même catégorie (couleur) provenant du tas “commun” et on la retourne au milieu de la table pour initier la « ligne ». Le “coût carbone » en **kgCO2** apparaît.
2. A partir de cette carte, les joueurs vont construire une “ligne” de cartes, de gauche à droite, par ordre croissant de “coût carbone”.

3. Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur doit poser sa carte sur la "ligne".
    a. S'il pense que sa carte a un "coût carbone" inférieur, il la place à gauche de la carte déjà sur la table
    b. S'il pense que sa carte a un "coût carbone" supérieur, il la place à droite de la carte déjà sur la table
4. Lorsqu'il a choisi où poser sa carte, on la retourne.
    a. S'il a bien positionné la carte, on la laisse ainsi, avec le "coût carbone" visible.
    b. S'il a mal positionné la carte, on la remet à la place où elle devrait être, et il obtient 1 point de pénalité.



5. Le deuxième joueur joue. Il a alors 3 choix où poser sa carte : à gauche de la première carte, entre les deux cartes, à droite de la dernière carte. Il choisit en fonction de son estimation du "coût carbone" de sa propre carte. On répète alors l'étape 4.
6. Le troisième joueur joue. Il a alors 4 choix où poser sa carte.
7. Et ainsi de suite jusqu'à ce que la **dernière carte de la même catégorie** soit posée.
8. On range alors les cartes ainsi posées, puis on démarre une nouvelle catégorie en recommençant à l'étape 1 (en prenant la première carte du tas "commun").

Fin de partie

Lorsque toutes les cartes des joueurs ont été posées, on comptabilise les points de pénalité. Le joueur ayant le moins de points de pénalité est déclaré vainqueur. Les joueurs sont prêts pour la deuxième variante, qui fera appel à leur mémoire !

Variante 2 - "Toutes catégories mélangées"

Nombre de joueurs : 2 à 4
Age : 8 ans et plus
Principes: Mémoire, déduction.

But du jeu

Obtenir le moins de points de pénalités.

Mise en place

1. Mélanger l'ensemble des cartes (sauf les Cartes "Informatives" Sponsors, règles,, français moyen x2, et plateau de jeu), toutes catégories confondues.
2. Distribuer **face recto cachée**, 6 cartes à chaque joueur.
3. On met de côté les autres cartes dans un tas "commun".

Déroulement de la partie

1. La partie commence: on pioche une carte du tas "commun" et on la retourne au milieu de la table. Le "coût" en Kilogrammes Equivalent CO2 apparaît.
2. La partie se déroule alors de la même façon que la variante 1, les joueurs posant chacun à leur tour une carte, peu importe la catégorie de leur carte. Cela fait alors appel à leur mémoire (s'ils ont joué à la variante 1 !) et à leur déduction.
3. A chaque pose de carte, si le joueur s'est trompé, il prend 1 point de pénalité et on re-positionne la carte au bon endroit.

Fin de partie

Lorsque toutes les cartes des joueurs ont été posées, on comptabilise les points de pénalité. Le joueur ayant le moins de points de pénalité est déclaré vainqueur. Les joueurs sont prêts pour la troisième variante, où tous les coups sont permis pour faire le "bilan carbone" le plus faible !

Notes
-Il est possible d'enchaîner la variante 1 et la variante 2 et de garder les points de pénalités d'une variante à l'autre, afin de déclarer "le grand vainqueur".
-Pour la variante 2, le nombre de cartes à distribuer par joueur peut être supérieur à 6, si la taille de votre table le permet…

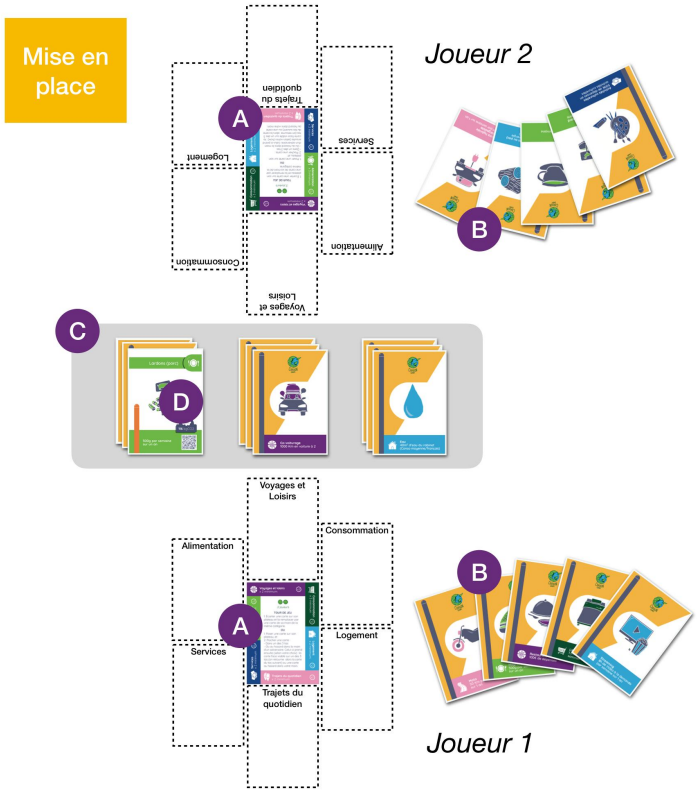
Variante 3 - “Carbon Lean”

Nombre de joueurs : 2 à 4
Age : 8 ans et plus.
Principes: Mémoire, déduction, course, tactique.

But du jeu

Avoir complété chacune de ses catégories avec au moins le nombre de cartes demandé sur son plateau de jeu (“objectif de la catégorie”), tout en ayant le “bilan carbone” le plus faible à la fin de la partie.

Mise en place



A. Donner une carte “Aide de jeu / plateau de jeu” à chaque joueur (en utilisant les faces 2 joueurs ou 3/4 joueurs selon le nombre de joueurs) -> cette carte indique combien de cartes doivent être posées pour chaque catégorie au minimum pour finir le jeu.
B. Mélanger les cartes, toutes catégories confondues (sauf Cartes *informatives*). Distribuer **face cachée**, 5 cartes à chaque joueur, cela constitue leur « main ». Les joueurs peuvent consulter le recto de leurs cartes - les autres joueurs peuvent demander à voir le “dos” de la carte seulement (sans la valeur en “coût carbone”)
C. On sépare le tas de cartes restant en 3 tas de tailles à peu près équivalentes que l’on met au milieu de la table (face cachée). Cela constitue le *« Marché »*.
D. On retourne la carte du premier tas à gauche, afin que le “coût carbone” soit visible.

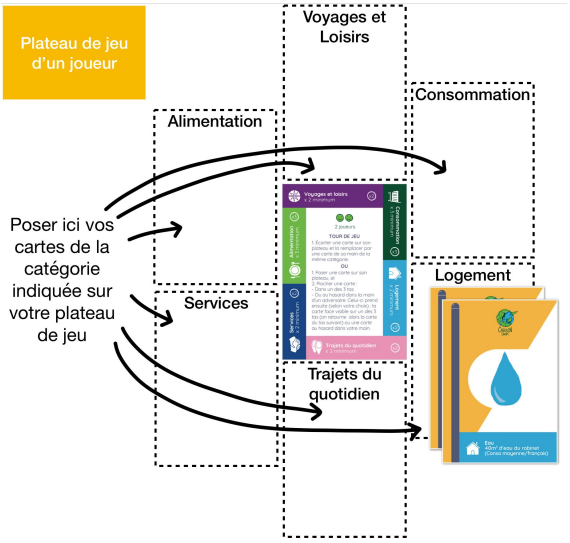
Déroulement de la partie

TOUR DE JEU: : Chaque joueur, successivement dans le sens des aiguilles d’une montre, doit choisir entre deux options de jeu pour chaque tour (à l’exception du premier tour de jeu où seule l’option 2 est possible):

Option 1: ECARTER UNE CARTE DEJA POSEE SUR SON PLATEAU, ET LA REMPLACER PAR UNE CARTE DE SA MAIN DE LA MEME CATEGORIE
Le joueur qui choisit cette option écarte alors une carte déjà en place sur son plateau (la carte est retirée du jeu) et la remplace avec l’une de ses cartes en main de même catégorie. Il ne réalise aucune autre action.

OU

Option 2: POSER UNE CARTE SUR SON PLATEAU
Cette option se déroule en deux étapes 2a et 2b, à réaliser dans cet ordre:
-2a: **POSER UNE CARTE:** En premier, il doit “poser une carte” sur son plateau, c’est-à-dire “consommer” un bien, produit ou service qu’il a dans sa main. Il pose la carte avec uniquement le “dos” visible, afin que les autres joueurs ne voient pas le “coût carbone”.
*Note: Poser une carte est **obligatoire**, même si on n’a que des cartes avec un fort “coût carbone”. On peut préférer poser une carte supplémentaire sur une catégorie pour laquelle son objectif de nombre de cartes est déjà atteint - elle sera tout de même comptabilisée dans le décompte final.*



- 2b: et PIOCHER UNE CARTE: Il a alors 2 choix. Il peut PIOCHER:
A. **soit dans le « Marché »**: pour cela il pioche une carte sur le dessus d’un des trois tas au milieu de la table. S’il choisit la carte avec le “coût carbone” visible, il retourne alors la carte du tas suivant, de gauche à droite. Lorsqu’il pioche la carte “retournée” du tas de droite, on recommence à retourner la carte du premier tas à gauche. Il y a ainsi toujours un tas avec une carte face visible sur le Marché.
B. **soit dans la main d’un autre joueur** (il « vole »): Pour cela, il peut demander à voir les icones du “dos” des cartes de chaque joueur, afin de déterminer le joueur chez lequel il va tirer une carte.

a. Le joueur désigné mélange alors ses cartes et présente son jeu en prenant soin de ne montrer à celui qui va y tirer une carte uniquement la partie neutre/supérieure des verso de cartes. Le joueur qui tire une carte doit le faire **sans voir les icônes** du verso au moment du tirage.

b. Le joueur actif (qui a "volé") choisit comment son adversaire ainsi volé va remplacer cette carte :
 - soit il demande à son adversaire de récupérer la carte ayant son "coût carbone" visible sur le Marché, (et l'on retourne la carte du tas suivant comme à l'étape A.)
 - soit il lui demande à son tour, de piocher une carte dans sa propre main (il peut ainsi vous libérer d'une mauvaise carte ou… récupérer la sienne !)

Le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, démarre ensuite son TOUR DE JEU. Les joueurs remplissent ainsi leur "plateau" de jeu, en essayant, pour chaque catégorie, d'atteindre "l'objectif" en nombre de cartes, et en posant principalement des cartes à faible "coût carbone".

Fin de partie

Dès qu'un joueur a rempli les objectifs de toutes les catégories, le jeu s'arrête immédiatement. Ce joueur défausse ses autres cartes en main.

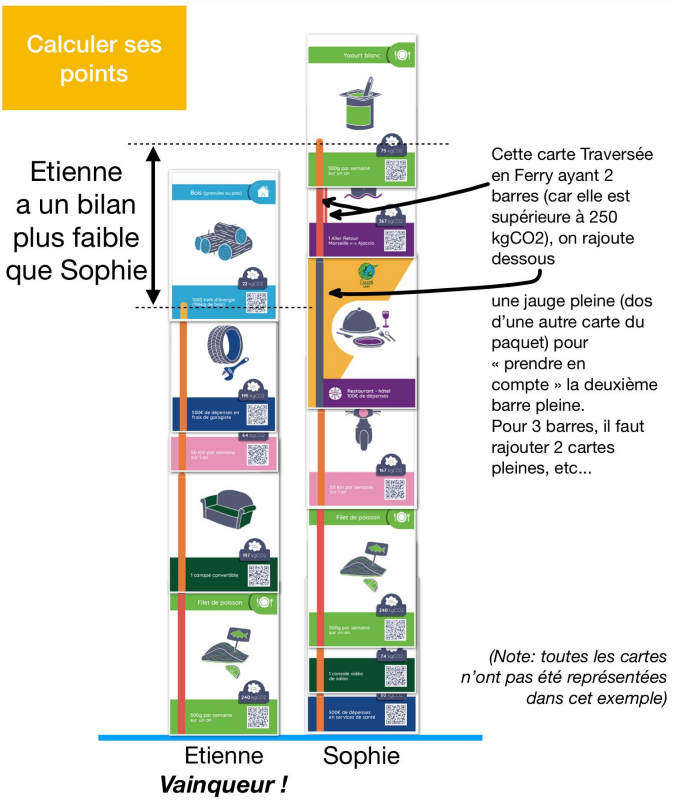
Les autres joueurs doivent finir de "remplir" les objectifs pour les catégories qu'ils n'ont pas terminées, avec leurs cartes en main.

1. Ils doivent commencer par utiliser les cartes des catégories encore incomplètes
2. Si, pour une catégorie donnée, ils n'ont pas assez de cartes en main de la catégorie correspondante, alors ils **doivent** "remplir" l'objectif (en nombre de cartes) de la catégorie en commençant par leurs cartes en main ayant le plus fort "coût carbone" en guise de pénalité (quelle que soit leur catégorie, ils les posent en guise de "malus" pour finir la catégorie).
3. Une fois leur plateau de jeu ainsi complété pour chaque catégorie, ils peuvent défausser les cartes leur restant en main.

Décompte des points

Chaque joueur fait alors la somme en kgCO2 des cartes qu'il a posées sur son plateau de jeu, en incluant les cartes de "pénalité". Il peut faire la somme de deux façons :

A. Soit en formant une "colonne" de cartes, en positionnant les cartes les unes au dessus des autres. Pour cela il pose une première carte puis la suivante en démarrant "en haut" de la jauge à gauche représentant le "coût carbone". S'il y a plusieurs barres sur la carte, on rajoute alors autant de cartes complètes (provenant du reste du paquet) que de barres "pleines" sur la carte de son jeu. Ainsi chaque barre grisée sur le "verso" des cartes est utilisé pour comptabiliser une hauteur de carte supplémentaire (qui correspond à 250 kgCO2), puis on positionne la carte de son jeu et on y rajoute les autres cartes au-dessus de la jauge la plus à gauche. Celui qui a la "colonne" la plus basse a gagné !



B. Soit en utilisant une calculatrice (ou un téléphone portable !) et en faisant la somme des valeurs indiquées sur chaque carte de son jeu.

Dans les deux cas, celui qui a le bilan carbone le plus faible est déclaré vainqueur !

Extension - Faire son propre bilan carbone !

Le jeu peut être aussi utilisé pour faire son propre bilan, en créant ainsi une (ou plusieurs") "colonnes" de cartes représentant son estimation de bilan personnel (sur 1 mois ou 1 année). Pour cela :

- Pour chaque catégorie, parcourez les cartes et identifiez celles qui correspondent à votre consommation habituelle. Ajoutez-les à votre "colonne de cartes".
- Si la valeur de la carte n'est pas suffisante, vous pouvez utiliser des verso de cartes pour "simuler" ces hauteurs de carte dans votre bilan. *Exemple: j'ai pour habitude de consommer 1000 euros d'équipements électroniques sur l'année, j'utilise alors l'équivalent de 2 cartes " 500 € d'équipements électroniques"*

Note: *Si vous pensez qu'il manque des cartes, vous pouvez créer vos propres cartes, en cherchant leur "coût carbone" sur le site de l'ADEME - et vous pouvez nous envoyer vos propositions ; les propositions les plus souvent remontées feront l'objet de prochaines extensions du jeu !*

- Une fois votre bilan effectué, vous pouvez le comparer à un Français moyen, ou voir comment atteindre le bilan carbone du "Français de 2050", qui aura diminué son impact carbone de 80% !

Une idée de variante, une remarque ? Contactez-nous sur http://www.carbon-lean.com Merci ! ***Mathieu et Benoit***