

ECOLOBBY

RÈGLES DU JEU

Le PNUE (Programme des Nations Unies pour l'Environnement) est menacé par les lobbyistes. Ces derniers estiment que le monde leur appartient, et ont comme objectif de faire passer leurs profits avant la santé de la planète. Le chef de file de ce lobby est Mr Dollar, qui vise le poste prestigieux de Secrétaire général de l'ONU.



Heureusement, toutes les nations ne sont pas encore soumises à ce diktat du profit, et des représentants portent encore l'engagement écologique défendu par l'ONU. Ferez-vous avancer les projets écologiques ? Ou arriverez-vous en sous-main à faire passer vos décisions en faveur du profit ?

Attention : méfiez-vous de tout le monde. Chacun défend ses objectifs quitte à user de la vérité et du mensonge pour faire gagner son camp ...

Contenu

11 cartes Accréditation à l'ONU

- 10 cartes de différentes nations
- 1 carte d'identité de Mr Dollar



12 cartes Intérêt

- 5 cartes « lobbyistes »
- 7 cartes « écologistes »

20 Pions

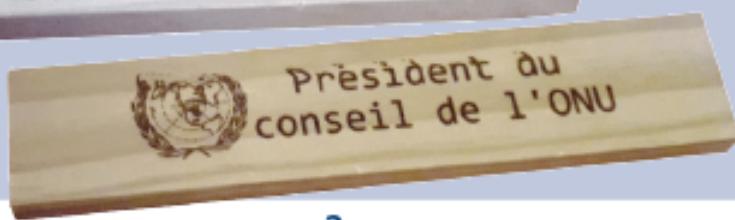
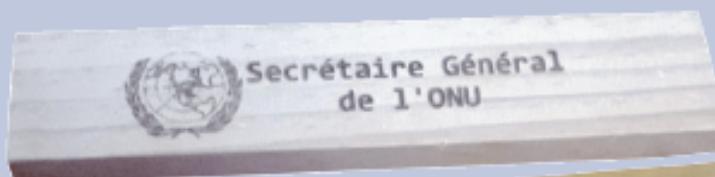
- 10 pions écologiques (ronds)
- 10 pions lobbyistes (octogonaux)



2 cartes « No consensus »

2 porte-noms

Président et Secrétaire général



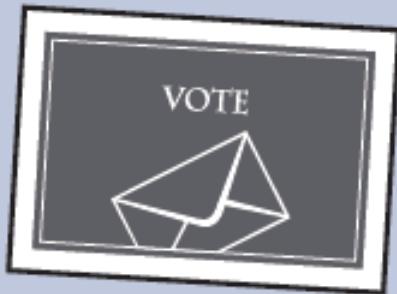
26 tuiles Résolution



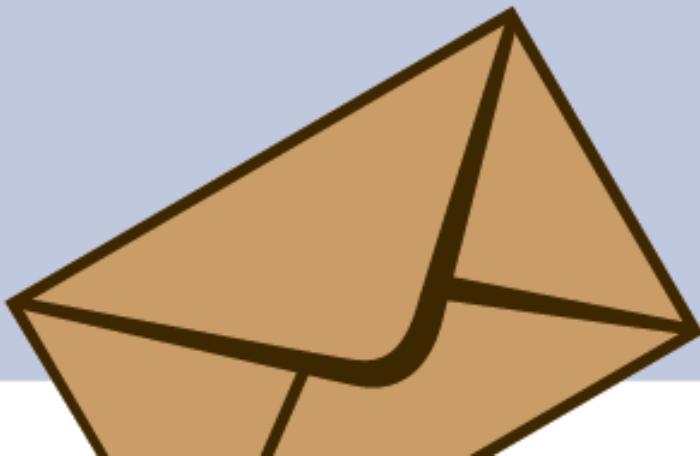
- 3 résolutions écologiques climatiques
- 3 résolutions écologiques sanitaires
- 3 résolutions écologiques sociales
- 14 résolutions lobbyistes
- 1 crise climatique (règle avancée)
- 1 crise sanitaire (règle avancée)
- 1 crise sociale (règle avancée)

22 cartes Vote

- 11 cartes Approved (OUI)
- 11 cartes Rejected (NON)



15 enveloppes



Mise en place

Mettez de côté les tuiles « Crise » : elles seront utilisées dans les règles avancées. Mélangez les tuiles « Résolution » et posez-les en pile face cachée.

Posez au milieu de la table les porte-noms « Secrétaire » et « Président ».

Distribuez une carte vote « Approved » et « Refused » à chaque joueur.

Préparez autant d'enveloppes qu'il y a de joueurs.

Dans la première enveloppe, glissez la carte de Mr Dollar et une carte « intérêt » lobbyiste.

Dans les enveloppes suivantes, glissez une carte « intérêt » (écologiste ou lobbyiste) et une carte « nation ».

La répartition écologistes / lobbyistes se fait en fonction du nombre de joueurs :

5 joueurs : 1 Mr Dollar - 1 lobbyiste - 3 écologistes

6 joueurs : 1 Mr Dollar - 2 lobbyistes - 3 écologistes

7 joueurs : 1 Mr Dollar - 2 lobbyistes - 4 écologistes

8 joueurs : 1 Mr Dollar - 2 lobbyistes - 5 écologistes

9 joueurs : 1 Mr Dollar - 3 lobbyistes - 5 écologistes

10 joueurs : 1 Mr Dollar - 3 lobbyistes - 6 écologistes

11 joueurs : 1 Mr Dollar - 4 lobbyistes - 6 écologistes

12 joueurs : 1 Mr Dollar - 4 lobbyistes - 7 écologistes

2-3-4 joueurs : voir les règles spécifiques à la fin du livret

Le nombre de lobbyistes et d'écologistes est annoncé au début de la partie, et peut être rappelé à tout moment.

Les joueurs regardent secrètement le rôle qui leur est attribué, et conservent les cartes dans leur enveloppe.

Décidez par consensus qui sera le premier Président du conseil de l'ONU. (À défaut, le joueur le plus jeune).

OBJECTIFS POUR GAGNER LA PARTIE

Pour chaque camp : faire passer le maximum de résolutions de son camp.

Pour les lobbyistes : faire nommer Mr Dollar comme Secrétaire général de l'ONU.

Pour les Ecologistes : identifier et faire perdre son accréditation à Mr Dollar.

La victoire se remporte aussi au bluff. Tout au long de la partie, personne n'est tenu de dire toute la vérité, et la mauvaise foi peut se montrer très convaincante...



Tour de jeu

Le président place devant lui le porte-nom « Président du conseil de l'ONU ».

Le président propose un secrétaire général parmi les autres joueurs (il ne peut pas se choisir lui-même).

À 7 joueurs ou plus, le président ne peut pas proposer un secrétaire si ce dernier était déjà président ou secrétaire au tour précédent. S'il n'y a pas eu consensus au tour précédent, le président peut proposer n'importe quel joueur comme secrétaire.

Tous les joueurs votent pour ou contre cette proposition : ils posent sur la table face cachée la carte « Approved » pour valider ou « Rejected » pour refuser la proposition.

Une fois que tous les joueurs ont posé leur carte de vote, ils la retournent et on compte le nombre de voix. Chaque joueur reprend sa carte de vote.

En cas d'égalité, le vote du président compte double.

Si « Rejected » l'emporte, le choix du président est rejeté.

- On pose alors une carte « No consensus » sur la table, et le rôle de président passe au joueur juste à gauche de l'actuel président.
- Au bout de 3 cartes « No consensus » posées sur la table, on les défausse : la première tuile de la pile des résolutions est alors placée directement sur la table face visible.

Si « Approved » l'emporte, le joueur désigné devient le secrétaire général. Il place le porte-nom « Secrétaire général de l'ONU » devant lui. Les éventuelles cartes « No consensus » sont défaussées.

- Le président prend 3 tuiles « Résolution » et les regarde sans les montrer aux autres joueurs.

Il en défausse une et donne les deux autres tuiles au secrétaire général.

- Le secrétaire général défausse une tuile sans la montrer et pose l'autre sur la table face visible.

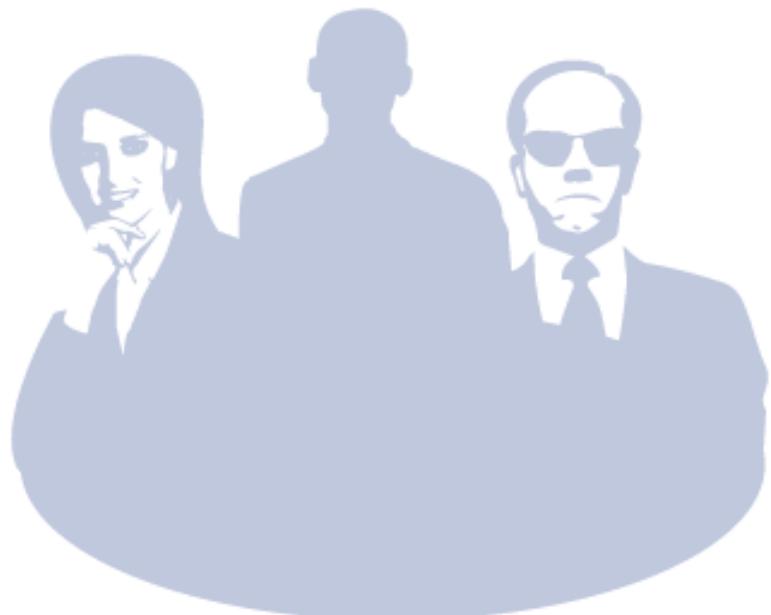
S'ils le souhaitent, les joueurs peuvent argumenter leur choix.

La présidence passe au joueur se trouvant immédiatement à gauche du président précédent et on fait un nouveau tour de jeu.

Lorsque la **2ème résolution lobbyiste** est posée, le président peut demander à voir la carte « intérêt » de l'un des joueurs. Il n'a pas le droit de la montrer aux autres, mais il peut commenter ce qu'il a vu.

Lorsque la **3ème puis la 5ème résolution lobbyiste** sont posées, le président doit invalider la carte d'accréditation d'un joueur. Le joueur invalidé ne peut plus jouer jusqu'à la fin de la partie. Si le joueur a le rôle de Mr Dollar, il doit le révéler.

Quand il reste moins de 3 tuiles dans la pile des résolutions, on recrée une nouvelle pile en mélangeant les tuiles qui restent et les tuiles défaussées. Cette pile est de nouveau posée face cachée sur la table.



Fin du jeu

- Dès que 6 résolutions écologistes sont posées, les écologistes gagnent.
- Dès que 6 résolutions lobbyistes sont posées, les lobbyistes gagnent.
- Si Mr Dollar devient secrétaire général et qu'au moins 3 résolutions lobbyistes sont déjà posées sur la table, les lobbyistes gagnent.
- Si Mr Dollar perd son accréditation, les écologistes gagnent.

Règle avancée

Intégrez les 3 tuiles « Crise » dans la pile des résolutions et mélangez. Quand le président pioche une tuile « Crise » parmi les 3 tuiles tirées, il conserve les 2 autres tuiles face cachée et doit gérer la tuile « Crise ».

Si cette crise a déjà une résolution équivalente posée sur la table, la crise est résolue et la tuile « Crise » est retirée du jeu. Exemple : une crise sociale avec déjà une résolution sociale posée sur la table.

Si aucune résolution équivalente n'est posée, il met la tuile « Crise » sur la table et garde un doigt dessus.

Les autres joueurs posent alors un doigt dessus le plus rapidement possible. Le dernier à réagir passe le prochain tour (il ne devient pas président, ne peut pas être choisi comme secrétaire, et ne vote pas). La tuile « Crise » est retirée du jeu.

Une fois la crise résolue, le président peut s'il le souhaite défausser une tuile : il peut donc donner 1 ou 2 tuiles à son secrétaire.

Si le président pioche plusieurs tuiles « Crise » dans le même tour, il doit les traiter les unes après les autres. Il est donc possible que le secrétaire n'ait aucune résolution à poser. Dans ce cas, le tour est fini et le prochain joueur à gauche devient président.

Règle spécifique pour les jeunes joueurs

Les jeunes joueurs peuvent poser des pions ronds ou octogonaux pour mieux visualiser les résolutions choisies par les joueurs. Quand une loi écologiste est posée, le secrétaire pose un pion rond devant lui et le pion identique devant le président. Quand c'est une loi lobbyiste, il place des pions octogonaux.

Variantes

Le nombre de lobbyiste dans une partie est fixé par le nombre de joueurs, mais vous pouvez introduire du hasard dans le nombre de lobbyistes en début de partie.

• Avec Mr Dollar

Préparez l'enveloppe de Mr Dollar, et mettez-là de côté.

Préparez les enveloppes en suivant la répartition (voir page 4) pour un joueur de plus que le nombre réel de joueurs.

Retirez une enveloppe au hasard.

Réintégrez l'enveloppe de Mr Dollar et mélangez toutes les enveloppes.

Exemple pour 7 joueurs :

Préparez une enveloppe avec Mr Dollar et une carte intérêt lobbyiste.

Préparez 7 enveloppes avec 4 écologistes et 3 lobbyistes, puis retirez-en une au hasard.

Mélangez les 6 enveloppes restantes plus celle de Mr Dollar puis distribuez-les.

• Sans Mr Dollar

Préparez les enveloppes en suivant la répartition (voir page 4) pour un joueur de plus que le nombre réel de joueurs. Retirez-en une au hasard et distribuez les aux autres aux joueurs. Avec un peu chance, Mr Dollar ne sera pas parmi vous !

Règles spécifiques à 2, 3 ou 4 joueurs

Enlevez la carte Mr Dollar et les cartes accréditation.

Des joueurs fictifs sont mis en place. Ils peuvent être écologistes ou lobbyistes.

Préparation pour 2 joueurs et 1 joueur fictif :

Faites 2 tas de 3 enveloppes.

Contenu des enveloppes du 1er tas

- 1ère enveloppe : 1 carte d'intérêt écologique
- 2ème enveloppe : 1 carte d'intérêt lobbyiste
- 3ème enveloppe : 1 carte d'intérêt écologique + 5 résolutions écologiques + 1 résolution lobbyiste

Contenu des enveloppes du 2ème tas

- 1ère enveloppe : 1 carte d'intérêt écologique
- 2ème enveloppe : 1 carte d'intérêt écologique
- 3ème enveloppe : 1 carte d'intérêt lobbyiste + 5 résolutions lobbyistes + 1 résolution écologique

Préparation pour 3 joueurs et 2 joueurs fictifs :

Faites 3 tas de 5 enveloppes.

Contenu des enveloppes du 1er tas

- 1ère enveloppe : 1 carte d'intérêt écologique
- 2ème et 3ème enveloppe : 1 carte d'intérêt lobbyiste
- 4ème enveloppe : 1 carte d'intérêt écologique + 3 résolutions écologiques + 1 résolution lobbyiste
- 5ème enveloppe : 1 carte d'intérêt écologique + 3 résolutions écologiques + 1 résolution lobbyiste

Contenu des enveloppes du 2ème tas

- 1ère enveloppe : 1 carte d'intérêt lobbyiste
- 2ème et 3ème enveloppe : 1 carte d'intérêt écologique

- 4ème enveloppe : 1 carte d'intérêt écologique + 3 résolutions écologiques + 1 résolution lobbyiste

- 5ème enveloppe : 1 carte d'intérêt lobbyiste + 3 résolutions lobbyistes + 1 résolution écologique

Contenu des enveloppes du 3ème tas

- 1ère, 2ème et 3ème enveloppes : 1 carte d'intérêt écologique

- 4ème enveloppe : 1 carte d'intérêt lobbyiste + 3 résolutions lobbyistes + 1 résolution écologique

- 5ème enveloppe : 1 carte d'intérêt lobbyiste + 3 résolutions lobbyistes + 1 résolution écologique

Préparation pour 4 joueurs et 1 joueur fictif :

Faites 2 tas de 5 enveloppes.

Contenu des enveloppes du 1er tas

- 1ère, 2ème et 3ème enveloppes : 1 carte d'intérêt écologique

- 4ème enveloppe : 1 carte d'intérêt lobbyiste

- 5ème enveloppe : 1 carte d'intérêt lobbyiste + 5 résolutions lobbyistes + 1 résolution écologique

Contenu des enveloppes du 2ème tas

- 1ère et 2ème enveloppes : 1 carte d'intérêt écologique

- 3ème et 4ème enveloppes : 1 carte d'intérêt lobbyiste

- 5ème enveloppe : 1 carte d'intérêt écologique + 5 résolutions écologiques + 1 résolution lobbyiste

Mélange et mise en place des tas :

Le joueur le plus jeune commence.

De façon cachée il échange plusieurs fois les tas 1 et 2. À 3 joueurs, il mélange ensuite les tas 2 et 3 de la même manière.

Le joueur à sa gauche choisit l'un des tas et écarte le ou les tas restant(s).

Dans le(s) tas écarté(s), il récupère les résolutions non utilisées sans les regarder. Il les mélange avec la pile de résolutions non utilisées pour former la pioche de départ. Dans le tas conservé, il identifie sans l'ouvrir l'enveloppe contenant les résolutions. Il sort les résolutions sans les regarder, il les mélange puis les pose en pile face cachée sur l'enveloppe. L'enveloppe fermée et la pile de résolutions dessus représenteront le joueur fictif. À 3 joueurs, il y a 2 enveloppes : procédez de la même manière pour les 2 enveloppes qui représenteront donc les 2 joueurs fictifs

Les joueurs fictifs sont placés autour de la table, comme les autres joueurs. À 3 joueurs, les joueurs fictifs ne doivent pas être côte à côte .

Actions des joueurs fictifs :

Quand un joueur fictif est président, il passe immédiatement la main au joueur suivant, et l'on pose une carte « No consensus ».

Lors des votes, quand un joueur fictif est désigné au poste de secrétaire, il vote OUI (Accepted). Dans tous les autres cas, il vote NON (Rejected).

Quand un joueur fictif est élu secrétaire, le président prend face cachée une tuile « Résolution » de la pioche et une tuile « Résolution » sur l'enveloppe du joueur fictif secrétaire. Il les mélange puis il en défausse une et place l'autre sur la table face visible. Cette dernière résolution est donc validée.

Au fur et à mesure du jeu, les joueurs fictifs auront donc de moins en moins de tuile « Résolution » sur leur enveloppe. Lorsqu'un joueur fictif n'a plus de tuile, il ne joue plus (pas élu, pas de voix dans l'élection).

Fin du jeu :

À 2 joueurs, le jeu prend fin quand 4 résolutions écologistes ou 4 résolutions lobbyistes sont posées. Aucune action spécifique n'a lieu lorsque des résolutions lobbyistes sont posées.

À 3 et 4 joueurs, le jeu prend fin quand 5 résolutions écologistes ou 5 résolutions lobbyistes sont posées.

Lorsque la 3ème loi lobbyiste est validée, le président retire l'accréditation d'un joueur ou d'un joueur fictif : ce dernier ne peut plus jouer pour le reste de la partie.

Les autres règles restent inchangées.



Explication réelle :

L'ONU (U.N. en anglais) a été instituée le 24 octobre 1945 par la ratification de la Charte des Nations Unies signée le 26 juin 1945 par les représentants de 51 États. Elle remplace alors la Société des Nations.

Les objectifs premiers de l'organisation sont le maintien de la paix et la sécurité internationale. Pour les accomplir, elle promeut la protection des droits de l'homme, la fourniture de l'aide humanitaire, le développement durable et la garantie du droit international. Elle dispose de pouvoirs spécifiques tels que l'établissement de sanctions internationales et l'intervention militaire. Le siège des Nations Unies est à New York et bénéficie du régime d'extraterritorialité. Les 193 États-membres y sont représentés par un ambassadeur permanent auprès de l'ONU.

Les résolutions sont des expressions formelles de l'opinion ou de la volonté des organes des Nations Unies. Elles concernent en général des questions de fonds.

L'Assemblée Générale, réunie en 2015 au Sommet des Nations Unies sur le développement durable, a adopté la résolution 70/1 : « Transformer notre monde : le Programme de développement durable à l'horizon 2030 ».

Les objectifs de développement durable « guideront l'action à mener au cours des 15 prochaines années dans des domaines qui sont d'une importance cruciale pour l'humanité et la planète ».

Objectif 1. Éliminer la pauvreté sous toutes ses formes et partout dans le monde

Objectif 2. Éliminer la faim, assurer la sécurité alimentaire, améliorer la nutrition et promouvoir l'agriculture durable

Objectif 3. Permettre à tous de vivre en bonne santé et promouvoir le bien-être de tous à tout âge

Objectif 4. Assurer à tous une éducation équitable, inclusive et de qualité et des possibilités d'apprentissage tout au long de la vie

Objectif 5. Parvenir à l'égalité des sexes et autonomiser toutes les femmes et les filles

Objectif 6. Garantir l'accès de tous à des services d'alimentation en eau et d'assainissement gérés de façon durable

Objectif 7. Garantir l'accès de tous à des services énergétiques fiables, durables et modernes, à un coût abordable

Objectif 8. Promouvoir une croissance économique soutenue, partagée et durable, le plein emploi productif et un travail décent pour tous

Objectif 9. Bâtir une infrastructure résiliente, promouvoir une industrialisation durable qui profite à tous et encourager l'innovation

Objectif 10. Réduire les inégalités dans les pays et d'un pays à l'autre

Objectif 11. Faire en sorte que les villes et les établissements humains soient ouverts à tous, sûrs, résilients et durables

Objectif 12. Établir des modes de consommation et de production durables

Objectif 13. Prendre d'urgence des mesures pour lutter contre les changements climatiques et leurs répercussions*

Objectif 14. Conserver et exploiter de manière durable les océans, les mers et les ressources marines aux fins du développement durable

Objectif 15. Préserver et restaurer les écosystèmes terrestres, en veillant à les exploiter de façon durable, gérer durablement les forêts, lutter contre la désertification, enrayer et inverser le processus de dégradation des terres et mettre fin à l'appauvrissement de la biodiversité

Objectif 16. Promouvoir l'avènement de sociétés pacifiques et inclusives aux fins du développement durable, assurer l'accès de tous à la justice et mettre en place, à tous les niveaux, des institutions efficaces, responsables et ouvertes à tous

Objectif 17. Renforcer les moyens de mettre en œuvre le Partenariat mondial pour le développement durable et le revitaliser

* Étant entendu que la Convention-cadre des Nations Unies sur les changements climatiques est le principal mécanisme international intergouvernemental de négociation de l'action à mener à l'échelle mondiale face aux changements climatiques

Conçu par Grégoire MOUNIER.
Illustrations et maquette par Miko KONTENTE

Merci à Maya, Wolf, Goat and Cabbage pour m'avoir montré la mécanique du jeu.
Merci à nos amis et à nos familles qui nous permis de tester et valider ce jeu, et
aussi pour leur soutien inconditionnel.



Dès 8 ans
2 à 12 joueurs
durée : 20 minutes

Fabriqué en Europe

Réalisé par Gregoire Mounier - Edition MAGDALES

<https://www.facebook.com/Ecolobby.le.jeu/>

<https://www.trictrac.net/jeu-de-societe/ecolobby>

Contact : Magdales@free.fr



Attention ! Ne convient pas
aux enfants de - de 3 ans.

Réalisé en créative commons
inspiré de «Secret d'Hitler»
<https://www.secret Hitler.com>

