



Éclaireuses  
Éclaireurs  
UNIONISTES  
de FRANCE

Congrès  
2018

Nos engagements  
pour demain...

# #JyVaisAutrement

## Objectif :

Tout le monde arrive au Congrès en ayant consommé le moins de CO<sup>2</sup> possible. Faire prendre conscience aux participants des défis qui nous attendent pour le Congrès : écologique, économique, et surtout collectif !  
Simplicité volontaire ne veut pas dire que ce sera forcément simple !

## But du jeu :

L'équipe d'aventuriers et aventurières que vous êtes doit travailler collectivement pour venir au Congrès en évitant de consommer trop de CO<sup>2</sup>.

Chaque aventurier et aventurière ne peut pas passer la ligne d'arrivée seul. Les joueurs doivent trouver le moyen de se rassembler au même endroit (gare de Marmande matérialisée sur le jeu) pour aller ensemble au Congrès.

Si le niveau de CO<sup>2</sup> s'élève au niveau 6 avant que tout le monde ait accompli son engagement pour demain, la mission se solde par un échec.

## Installation :

Mettre en place le plateau de jeu

Placer les pions (ou les gri-gris qui font office de pion) sur la ligne de départ

Placer le curseur du niveau de CO<sub>2</sub> en bas de l'échelle d'eau sur le plateau.

## Les aventuriers débarquent :

Mélangez les cartes Aventuriers et Aventurières et distribuez-en 1 au hasard à chacun des joueurs. Chacun d'entre vous va incarner un aventurier ou une aventurière doté d'une spécificité qui lui est propre. Prenez un moment pour lire à voix haute vos rôles et spécificités écrits au dos des cartes pour que vos partenaires connaissent vos atouts. Il sera plus facile de gagner si vous coopérez et tirez profit de ces spécificités.

## Tour de jeu :

Le joueur qui a participé au plus de Congrès commence. Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre digitale. À chaque tour, réalisez les deux choses suivantes dans l'ordre :

1. Faites jusqu'à 2 actions.

2. Tirez 1 carte

Le détail de chaque tour est décrit plus loin.

Faire jusqu'à deux actions : à chaque tour, vous pouvez faire jusqu'à deux actions (cela peut être aussi 0 ou 1). Vos partenaires sont autorisés (et encouragés !) à vous conseiller sur les meilleures actions possibles pendant votre tour. Choisissez une combinaison parmi les 3 actions suivantes :

- Se déplacer
- Faire déplacer un autre partenaire
- Prendre une carte

### **Nombre maximal de cartes**

Vous ne pouvez avoir devant vous que 3 cartes. Si vous constatez que vous avez 4 cartes ou plus (par exemple parce que vous avez tiré plus de cartes ou reçu des cartes d'un autre joueur), vous devez immédiatement choisir et défausser le surplus.

### **Quand il n'y a plus de cartes dans la pile**

Quand la dernière carte de la pile est tirée, mélangez immédiatement la défausse puis retournez-la face cachée afin de former une nouvelle pile de cartes.

### **Fin du jeu**

### **Gagner la partie**

Allez à la gare de Marmande ! Une fois que tous les joueurs se retrouvent à la gare, l'un ou l'une des joueurs doit défausser une carte "Nos engagements pour demain" pour que votre équipe arrive sur le lieu du Congrès et gagne !

### **Perdre la partie**

Si le Marqueur de niveau de CO<sup>2</sup> atteint le haut de l'échelle avant l'arrivée sur le lieu du Congrès, vous avez tous perdus.