

Le village low-tech

Règles du jeu



Nous sommes en 2040. Les ressources minières viennent à manquer. L'énergie est de plus en plus chère, et l'accès à l'eau potable et à une alimentation de qualité sont de plus en plus difficiles.

Heureusement, des communautés d'entraide se développent :

Bienvenue au Village Low-Tech !

Nombre de joueurs

entre 6 et 15 par village
+ 1 animateur-ice

Durée d'une partie

60/90 min

Type de jeu

pédagogique/gestion/
collaboratif

Le village Low-Tech est un jeu en équipes dans lequel les habitant-es de 3 maisons doivent coopérer pour rendre leur village autonome et pourvoir à leur besoins essentiels (eau potable, électricité, nourriture). Pour réussir, ils vont devoir s'échanger des ressources afin de construire des solutions low-tech qui leur permettront de remplir leurs jauges de besoins élémentaires. Mais attention au facteur humain ! Car l'avidité et la compétition pour les ressources peuvent vite reprendre le dessus sur l'entraide.

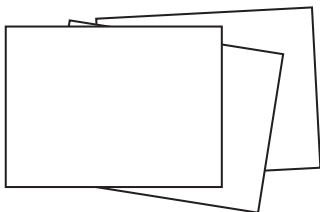
But du jeu

Chaque maison doit posséder **3 points de besoin dans toutes ses jauges** à la fin du jeu

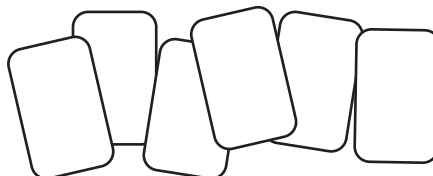
Le jeu se termine au bout de 3 tours.

Contenu d'un set de jeu

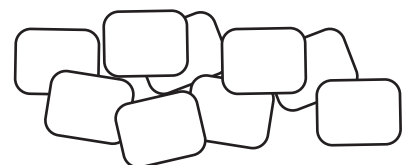
3 grandes cartes « maisons »



15 cartes « technologies »
(5 vertes, 5 bleues, 5 jaunes)



36 cartes « ressources »
numérotées



45 « points de besoin »
(15 verts, 15 bleus, 15 jaunes)

Des gommettes ou pions de couleur d'un autre jeu conviendront parfaitement.



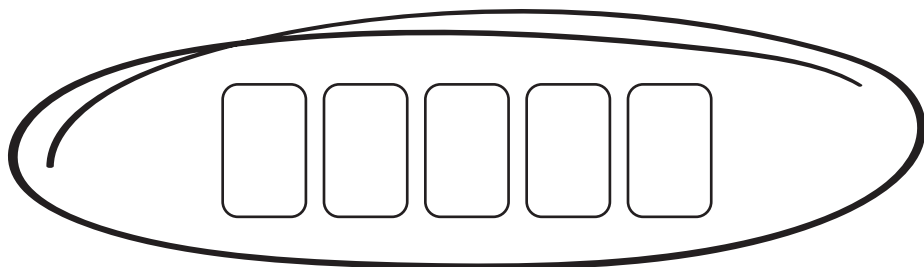
15 planchettes de bois
(argent du jeu)

Les Kapla, Jeujura ou même des billets d'un autre jeu peuvent faire l'affaire.

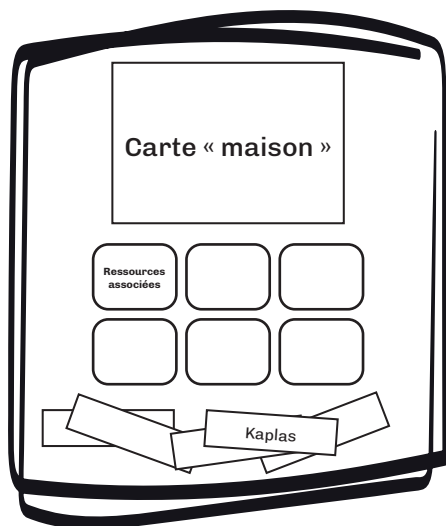


Mise en place du jeu

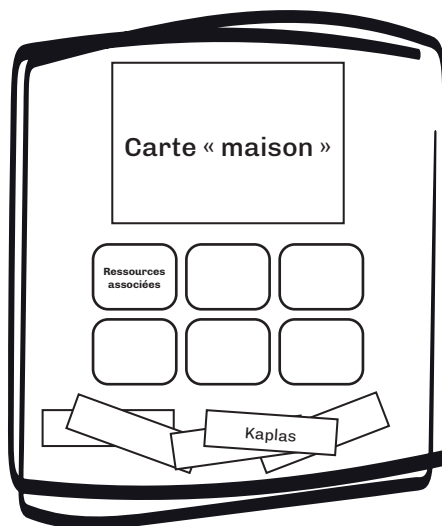
Bibliothèque des technologies placées lors de la phase A de chaque tour (voir ci-dessous).



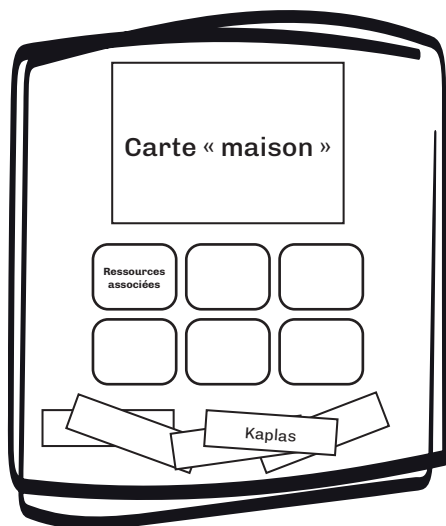
Maison 1



Maison 2



Maison 3



- Le village est constitué de 4 tables : 3 Maisons et 1 Bibliothèque. Chaque village peut accueillir jusqu'à 15 habitant-es (joueur-euses).
- Chaque Maison reçoit les cartes *Ressources* qui lui correspondent (*cartes identifiées* **C** pour la cabane, **K** pour la Kerterre, **F** pour la ferme).
- Chaque Maison reçoit 5 planchettes de bois (*argent du jeu*).
- Au début de la partie, les habitant-es se répartissent au choix dans les 3 Maisons (*entre 2 et 5 par table*).
- La table Bibliothèque est laissée libre et doit être accessible par tout le monde.
- L'animateur-ice est le maître du jeu : iel alimente la bibliothèque et distribue les points de besoin gagnés (gommettes ou pions).

Déroulement de la partie

Chaque tour est marqué par l'arrivée d'un nouveau type de cartes technologies :

Tour 1 : Cartes Bleues (eau)

Tour 2 : Cartes Jaunes (électricité)

Tour 3 : Cartes Vertes (nourriture)

Un tour se déroule comme suit :

Phase A - Prise de connaissance (10 mn)

Le maître du jeu place les 5 nouvelles cartes *Technologie* sur la table Bibliothèque. Tous les joueur-euses du village en prennent connaissance. Iels découvrent leur fonctionnement ainsi que les ressources nécessaires à leur construction. Sur chaque carte *Technologie* est indiqué le nombre de points qu'elle rapportera une fois construite.

Phase B - Négociation et échange des Ressources (10 mn)

Les joueur·euses de chaque Maison discutent entre eux. Iels décident (ou non) d'échanger des *Ressources* avec les maisons voisines, et en négocient le prix. Les *Ressources* peuvent être achetées avec des planchettes de bois (argent du jeu), troquées entre elles ou contre des points de besoin. Les joueur·euses décident de la valeur des *Ressources*, et tous les coups sont permis.

Phase C - Construction des Low-Tech (3 mn)

Chaque Maison sélectionne sa ou ses *Technologies* et glisse sous les cartes choisies les cartes *Ressources* nécessaires à leur construction. Les *Ressources* sont ainsi considérées comme utilisées.

Phase D - Production et remplissage des jauges (2 mn)

Le maître du jeu distribue les points de besoin correspondants aux *Technologies* construites (bleus pour l'eau, jaunes pour l'électricité, verts pour la nourriture).

Fin du jeu

A la fin du 3e tour, les joueur·euses effectuent une dernière phase de négociation et d'échanges au sein de leur village pour atteindre leur objectif. On compte ensuite les points de besoin. Si chaque jauge de chaque maison atteint le niveau requis (3 points par jauge minimum), la partie est gagnée ! Pour finir, un débriefing est organisé pour comprendre ce qui a marché et moins bien marché, les conditions de réussite d'une « économie » coopérative et revenir sur les technologies découvertes durant la partie.

Règles complémentaires et précisions (à découvrir par les joueur·euses en cours de partie)

CONSERVATION : Les cartes *Technologie* non utilisées restent sur la table Bibliothèque. Elles pourront être construites lors de la phase C d'un prochain tour.

RECYCLAGE : Lors d'un tour, les joueur·euses peuvent décider de détruire leurs Low-Tech pour récupérer les *Ressources* utilisées. Cette destruction doit se faire au cours de la phase B : les joueur·euses récupèrent les cartes *Ressources* qui étaient glissées sous la *Technologie* et remettent cette carte *Technologie* dans la *Bibliothèque*. Le maître du jeu récupère les points de besoins qui y étaient associés.

PARTAGE : À la fin du jeu, les Maisons peuvent donner librement leurs points de besoin aux autres Maisons du village (ou les échanger contre des planchettes)

SOLIDARITÉ : Si l'une des Maisons n'atteint pas le niveau requis dans ses jauges de besoins essentiels, la partie est considérée comme perdue pour tout le village.

DÉCROISSANCE : Posséder des planchettes de bois ne sert à rien. Les ressources peuvent donc être données gratuitement.

