



Règles du jeu de Cartact

Principe : Cartact est un jeu de batailles écologiques dans lequel, le gagnant est celui ou celle qui défend le mieux la nature et les générations futures par ses connaissances, ses engagements, son modes de vie et son tact !

Tact : Qualité qui permet d'apprécier intuitivement ce qu'il convient de dire, de faire ou d'éviter dans les relations humaines.

Aspirations profondes du jeu :

- Partager des informations diverses sur la situation, les solutions "écologiques" et leurs évolutions.
- Créer à partir des questions posées ou des thématiques abordées, des sujets de discussions et d'échanges.
- Apprendre à se connaître entre joueurs en valorisant les bons reflexes et les choix de vie adaptés aux contraintes écologiques.
- Suggérer des économies pour faire des écolomies.
- Inciter les joueurs à prendre des engagements éco-responsables.

Contraintes techniques : Dans l'idéal, il faut pouvoir disposer d'une connexion internet et d'une tablette, d'un ordinateur ou d'un smartphone. A défaut, le maître du jeu (l'organisateur) peut imprimer à l'avance les quests et les bonsignes. L'objectif est de proposer un jeu qui puisse présenter un minimum d'investissement sans accessoires (plateau, dés, pions...). L'utilisation d'un smartphone ou d'un ordinateur pour y trouver les questions permet d'éviter des impressions inutiles et donne la possibilité de disposer de questions d'actualité qui puisse évoluer rapidement. Sur trois ou quatre joueurs il y en a toujours au moins un qui dispose d'un appareil connecté pour accéder aux quests (voir ici : quests.cartact.com)

Composition du jeu : les cartes se composent d'un jeu de 32 cartes présentant chacune un sujet (réalité, drame ou espérance). Chaque carte est cotée par une valeur positive ou négative (smileys souriants ou non).

Un jeu de cartes recyclables : le jeu peut aisément être transformé ou utilisé comme un jeu classique pour jouer à la belote.

Organisation : suivant le nombre de participants, pour faciliter les échanges, il est possible de désigner un "maitre du jeu" qui sera en charge de gérer les bonsignes et de poser les quests. De façon générale, le maitre du jeu est une personne qui connaît bien la "chose" écologique et qui pourra expliquer, argumenter et commenter les bonsignes et tous les gestes éco-responsables.

Règles du jeu :

Les cartes de valeurs (bonheurs ou malheurs) sont distribuées équitablement (au hasard, cartes mélangées et retournées). Suivant le nombre de joueurs, les cartes restantes (non distribuées) sont mises au rebut. Si vous êtes plus nombreux, vous pouvez organiser des équipes de deux ou trois. L'idéal étant d'être au moins quatre (un maître du jeu plus trois joueurs).

Durée de la partie : en fonction des discussions intermédiaires, les parties peuvent être plus ou moins longues. Si vous êtes limités par le temps, il est possible de programmer une alarme sur un smartphone pour définir la fin de la partie.

Ordre et valeurs des cartes : La plus forte valeur emporte le pli. A valeur égale, le bien l'emporte sur le mal. 2 smileys positifs l'emportent sur 2 smileys négatifs. Par contre, 3 smileys négatifs, l'emportent sur deux smileys positifs. En cas d'égalité (2 smileys positifs contre 2 positifs) il faut regarder la valeur inférieure de la carte : un 8 de coeur l'emporte sur un 7 de trèfle ; Une dame de pique l'emporte sur un valet de carreau ; etc...) En cas d'égalité, les joueurs devront subir ensemble l'épreuve des quests. Le premier à échouer à une question a perdu, le dernier à triompher des quests emporte le pli.

Pour commencer la partie : Avant chaque tour de jeu, le maître du jeu expose un bonsigne ; seuls les joueurs répondant au conditions du bonsigne peuvent participer au tour de cartes suivant. A défaut de répondre favorablement, un engagement à suivre le geste éco-responsable proposé, devant les autres joueurs, permet de participer au tour de jeu. Le ou les joueurs ne répondant pas aux gestes éco-responsables ou ne souhaitant pas s'y engager dès que possible, devront donner au gagnant du pli la plus forte carte en valeur de leur jeu.

Le premier joueur à déposer une carte sur le tapis est le ou la plus jeune ou, en cas de seconde partie, le ou la gagnante du précédent jeu. En cours de partie, c'est le gagnant du pli précédent qui dépose la première carte. Suivant leur tactique, les autres joueurs abaissent une carte de leur choix, tour à tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur ayant déposé la carte présentant la plus forte valeur remporte le pli s'il répond au quest proposé. A défaut, c'est le joueur ayant déposé la deuxième plus forte carte qui tente de répondre à un autre quest. Etc. Le joueur qui gagne le pli, peut alors gérer les cartes comme il le souhaite en conservant les valeurs positives et en distribuant les valeurs négatives aux joueurs suivant sa tactique de jeu. Le gagnant du tour de jeu reçoit également la plus forte carte positive du ou des joueurs n'ayant pas répondu au bonsigne proposé préalablement ou ne souhaitant pas prendre d'engagement sur le geste éco-responsable proposé.

Qui gagne la partie ? Le gagnant est celui qui capitalise le plus de valeurs positives. Parfois une seule suffit pour gagner. Pour faciliter le comptage, deux smileys positifs annulent deux smileys négatifs, etc. L'objectif étant qu'il y ait le plus de valeurs positives restantes. Dans tous les cas, ce sont principalement les engagements pris par l'ensemble des participants qui feront gagner l'ensemble du groupe.

A propos des bonsignes : Il est soit possible de suivre déjà le geste éco-responsable présenté par le maître du jeu, soit de s'engager à le suivre, immédiatement ou plus tard lorsque l'occasion en sera donnée. Le maître du jeu peut considérer qu'un bonsigne de la liste serait inapproprié à proposer à ses joueurs. Exemple, si aucun joueur ne possède de voiture et n'envisagent pas d'en acquérir une, les questions se rapportant aux automobiles seraient inutiles. Si la rencontre oppose des joueurs ayant déjà pris des engagements non tenus dans le passé, le maître du jeu peut alors considérer que le joueur n'ayant pas tenu ses obligations sur un bonsigne particulier puisse être écarté du pli suivant.

Jeux par équipe : les membres d'une équipe sont solidaires ; tous doivent satisfaire au bonsigne, à défaut de l'un d'entre eux, l'équipe perd la main sur le pli.

Avertissement ! Les quests ou bonsignes proposés dans le cadre du jeu ne sont pas tous certifiés ad vitam æternam et peuvent être l'objet de désuétude. Si une proposition, une question ou la réponse à une question lève une ambiguïté ou un doute, le maître du jeu peut décider de poser une autre question. Il est possible de faire un signalement. En fonction des alertes, les questions sont automatiquement retirées.

