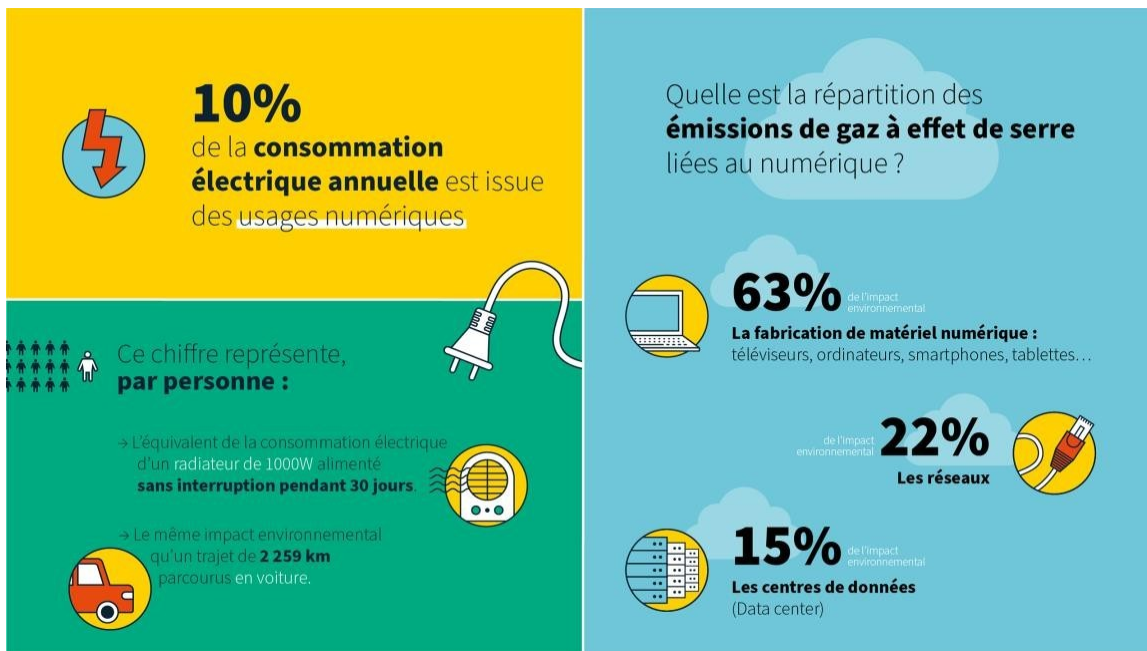




# EcoJo

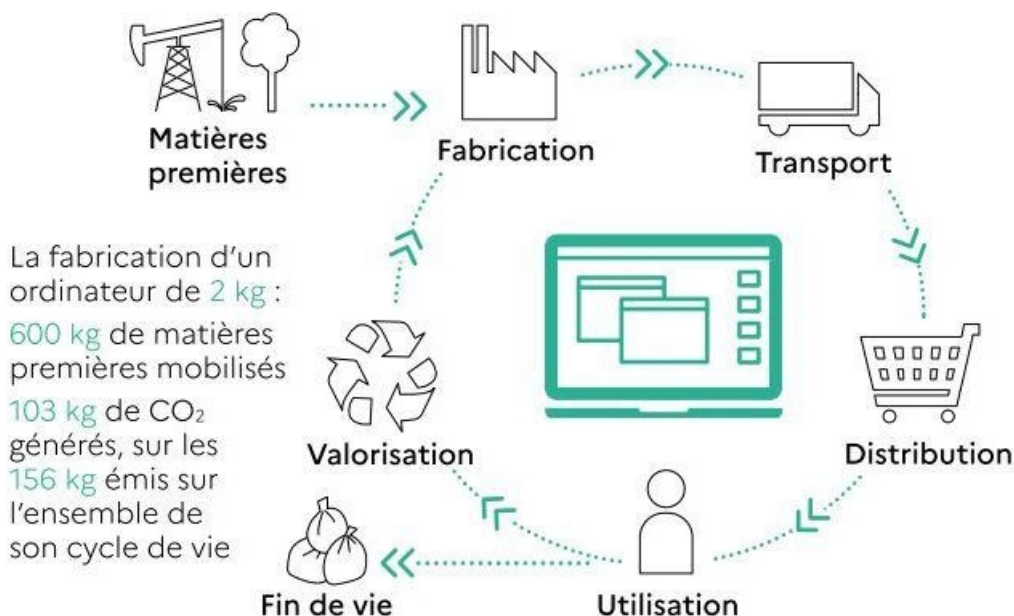
## Un jeu pour sensibiliser sur l'impact environnemental du numérique

### Avant de jouer : quelques informations



Source des chiffres de l'infographie : <https://infos.ademe.fr/magazine-avril-2022/faits-et-chiffres/numerique-quel-impact-environnemental>

### LE CYCLE DE VIE D'UN ORDINATEUR



source ADEME

**Votre mission** : choisir des usages raisonnables du numérique afin d'être le plus sobre possible

# Comment jouer ?

## But du jeu



Ce jeu de cartes est une adaptation du jeu Skyjo, avec une différence importante : chaque carte présente un usage du numérique qui a un impact sur l'environnement plus ou moins important. Les joueurs n'ont accès aux valeurs des cartes qu'à la fin de la 1<sup>ère</sup> manche. Ils doivent donc deviner et hiérarchiser les différents usages pour obtenir le moins de points possible.

→ 4 à 5 joueurs

## Mise en place du jeu

1. Chaque joueur reçoit 9 cartes distribuées face cachée.
2. Une carte est placée face visible au milieu de la table qui constituera la défausse. Les autres cartes formeront la pioche.
3. Chaque joueur place devant lui ses 9 cartes en 3 rangées verticales de 3 cartes face cachée.
4. Chaque joueur révèle 2 cartes de son choix.
5. Le joueur le plus jeune commence la partie.



## Déroulement d'une manche

1. Le joueur peut choisir la 1<sup>ère</sup> carte retournée de la défausse (**Choix 1**) ou la 1<sup>ère</sup> carte de la pioche (**choix 2**).

**Choix 1** : Le joueur doit immédiatement échanger cette carte avec l'une des 9 cartes et la poser face visible. Il peut choisir librement entre les cartes visibles et cachées. Les cartes cachées ne doivent pas être vues avant l'échange. La carte échangée est déposée face visible sur la pile de la défausse.

**Choix 2** : Le joueur peut regarder la carte et choisir s'il veut l'échanger contre l'une de ses cartes (cachées ou visibles) ou bien la défausser. S'il veut garder la carte tirée, il l'échange avec l'une de ses cartes (visible ou cachée). S'il ne veut pas garder la carte, il la dépose sur la pile de la défausse et doit retourner face visible une de ses cartes.

Son tour est terminé et c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre).

2. La manche se termine lorsqu'un joueur a révélé toutes ses cartes. Les autres joueurs jouent encore une fois pour finir le tour de table.
3. Les joueurs découvrent le plateau indiquant les valeurs des cartes et procèdent au décompte des points.
4. Le joueur qui a révélé toutes ses cartes le 1<sup>er</sup> doit avoir le plus petit nombre de points. Sinon, ses points sont doublés.



## Fin de la partie

Les joueurs jouent 4 manches (ou plus).

À la fin de chaque manche, les points des joueurs sont comptabilisés et ajoutés au score total. Si à la fin d'une manche, un joueur atteint ou dépasse 100 points, la partie prend fin. Celui qui a le plus petit nombre de points remporte la partie.