

WEATHERING

MONTEZ UNE ÉQUIPE. AFFRONTEZ LE LOBBYISTE.



Conception : Florian Doyen
Illustration : Alice Clavel

L'AUTEUR



Issu d'un cursus scientifique, je suis passé depuis maintenant plusieurs années **du côté vert de la Force** et j'ai rejoint les rangs de celles et ceux qui œuvrent au quotidien pour un monde meilleur. **Game designer** dans l'âme, j'adore concevoir des jeux !

- Co-fondateur **du média parodique Malheurs Actuels**
- Fondateur **de la communauté Challenge For Earth**
- Fondateur **du média On Va Tous Mûrir**
- Militant **écologiste** & pour une **justice sociale**
- En formation de **Game Designer (écoresponsable !)**



PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



JUSTICE SOCIALE



PROTECTION ANIMALE

LE PROJET

- **5 ans** de travail
- **6** prototypes
- Des **centaines d'heures** de travail
- Un **immense** tableur Excel comme base de travail

J'ai à coeur de réussir ce projet, fruit d'un engagement de longue date dans la lutte pour la survie du Vivant dans son ensemble.

type	rarity	title	cost	
anthropique	Rare	Déchets électroniques	2	Planète avec -
Atmosphérique	Classique	Pluie diluvienne	2	Joueurs + Perdre
Atmosphérique	Rare	Effet d'Albédo	1	Perdre + 1 carte
Atmosphérique	Rare	Rétroaction climatique	1	Planète avec +1 o
Atmosphérique	Rare	Forçage radiatif	1	Modifier 1 carte +
Atmosphérique	Rare	Pollution de l'air	0	Joueurs + Perdre +
Atmosphérique	Classique	Blizzard	2	Empêcher + joueur
Atmosphérique	Classique	Canicule	2	Empêcher + joueur
Atmosphérique	Rare	Ouragan	4	Empêcher + joueur
Atmosphérique	Classique	Dôme de chaleur	0	Joueurs + Perdre +
Atmosphérique	Classique	Tempête	0	Joueurs + Perdre +
Océanique	Classique	Gyre océanique	1	Modifier 1 carte + Ec
Océanique	Classique	Canicules marines	1	Planète avec -1
Océanique	Rare	Raréfaction de l'eau	0	Joueurs + Perdre +
Océanique	Rare	Acidification océanique	1	Planète avec -1
Océanique	Classique	Montée des eaux	2	Joueurs + Perdre +
Océanique	Classique	Courants océaniques	1	Modifier 1 carte + E
Océanique	Classique	Onde de tempête	1	Perdre x1 carte + E
Océanique	Rare	Tsunami	2	Joueurs + Perdre
Océanique	Rare	Inondation	1	Planète avec -1
Océanique	Rare	Remontée d'eau	2	Planète avec +2
terrestre	Classique	Artificialisation des sols	1	Planète avec -1
terrestre	Rare	Espèces invasives	2	Planète avec
terrestre	Rare	Sécheresse	2	Planète



CONTEXTE

L'espèce humaine fait face à une crise d'une ampleur inédite : dérèglement climatique, érosion et disparition de la biodiversité, explosion des inégalités, instabilité géopolitique, dépassement des limites planétaires... nous semblons démunis face à ce qui arrive.

Cependant, il est encore possible d'arranger les choses. ce jeu est là pour permettre d'une part de prendre conscience de la transversalité des problèmes cités ci-dessus, et de proposer une autre vision du monde de demain.

BUT DU JEU

Weathering est un jeu de cartes **collaboratif asymétrique** où restaurer l'écosystème est au coeur du gameplay.

Dans ce jeu, une partie des joueurs incarne les **Écolos**, chargés de restaurer un écosystème fragilisé, tandis qu'un joueur prend le rôle du **Lobbyiste**, déterminé à exploiter le Vivant pour le *business as usual*.

Stratégies, évènements aléatoires, personnages uniques...

Chaque partie est différente de la précédente !

SENSIBILISATION

Weathering n'est évidemment pas simplement un jeu de cartes, mais bien **un outil de sensibilisation** à part entière.

Via son gameplay, weathering permet de **comprendre** que l'environnement est fragile, mais **qu'il existe des solutions** pour améliorer les choses.

Chaque carte possède une description qui permet au joueur de s'informer sur les différentes **problématiques**, les **enjeux** et **solutions**.

En outre, il permet de jouer en **coopération**, clé de voute de la **transition écologique & sociale**.

LES CARTES

- 128 cartes au total
 - personnages
 - événements
 - actions
 - aides de jeu
- 4 types de cartes action
 - Anthropique
 - Océanique
 - Atmosphérique
 - Terrestre



CONCEPT D'UNE CARTE ACTION



CONCEPT D'UN PERSONNAGE



LES PERSONNAGES SONT DES CARTES SPÉCIFIQUES PERMETTANT D'UTILISER UN BONUS UNIQUE, UNE FOIS PAR TOUR ET PAR JOUEUR.

CONCEPT D'UN ÉVÈNEMENT



LES CARTES ÉVÈNEMENTS SONT UTILISÉES EN MODE CHAOS UNIQUEMENT.

LE CONCEPT

L'écosystème commence avec **10 points de vie (PV)** pour un maximum de 30. C'est un écosystème **fragilisé, endommagé** par les activités humaines. Le rôle des Écolos est de **restaurer** cet écosystème. Pour cela, ils doivent **coopérer pour le régénérer**, jusqu'à 30 points de vie.

Le **Lobbyiste**, lui, gagne en **détruisant cet écosystème**. Ou plutôt, en continuant son activité mortifère pour le Vivant, ce qui entraîne évidemment sa destruction.

DEUX PHASES

Le jeu se déroule en deux phases. La première, **phase de construction de deck**, où les Écolos peuvent piocher, échanger, jouer des cartes... Mais aussi faire évoluer leur personnage. C'est lors de cette phase qu'il est important de mettre de côté ses meilleures cartes pour la grande bataille, tout en évitant les pièges du Lobbyiste !

La seconde, **l'affrontement**, où les Écolos puisent dans leur deck pour **restaurer définitivement** l'écosystème. Le Lobbyiste, lui, fera tout pour l'en empêcher !

MÉCANIQUES



POINTS D'ACTION

Chaque joueur dépense ses PA pour piocher, jouer des cartes, faire évoluer son personnage ou encore utiliser son pouvoir unique.



DECK BUILDING

Contrairement à d'autres jeux où la construction de son deck de cartes se fait avant la partie, ici, le deck se construit durant la partie, permettant de faire évoluer son style de jeu au fil de l'eau.



COOPÉRATION ET COMPÉTITION

Les Écolos doivent coopérer pour contrer le Lobbyiste. Mais si l'écosystème est détruit... Tout le monde sera perdant.



MODE CHAOS

Des événements aléatoires viennent pimenter les parties !
(mode de jeu optionnel)

SYNERGIES



Exploitez avec **stratégie** vos cartes *action*, le bonus de votre personnage et celui de votre deck, en tenant compte des quatre types de cartes : c'est la clé pour **débloquer les meilleures synergies** du jeu !

POINTS D'ACTION

COÛT D'UNE CARTE

Chaque carte possède un "coût". Contre cette **monnaie d'échange**, les fameux "points d'action" (PA), le joueur peut jouer la carte souhaitée.

D'autres actions utilisent des PA, comme **stocker** une carte dans son deck, **piocher**, faire **monter son personnage** de niveaux...

UN JOUEUR NE PEUT PAS STOCKER PLUS DE 10 POINTS D'ACTION À LA FOIS ! (HORS PA SUR LE PERSONNAGE)

DECK BUILDING

Construire son **deck** (jeu) de cartes est courant dans les jeux. Cependant, la coutume veut que l'on construise ce deck AVANT de jouer.

Pas dans Weathering. Dans ce jeu, vous construisez votre deck **en cours de partie**, en préparation de la seconde phase.

Mais pas n'importe comment ! Construire son deck de la bonne façon vous octroiera des **bonus** uniques, comme jouer ou piocher une carte gratuitement.

DOUBLE JEU

COOPÉRATION

La **coopération** étant la clé de voûte de la transition écologique et sociale, le joueur devra apprendre à coopérer avec son équipe pour espérer affronter les puissants lobbyistes.

COMPÉTITION

Les joueurs devront s'affronter en deux équipes : Les écolos contre le(s) lobbyiste(s).

Mais si l'écosystème est détruit, **tout le monde est perdant.**

MODE CHAOS

Si vous aimez le challenge, libre à vous de jouer au mode “Chaos”, dont la seule différence avec le mode “lobbyiste” réside dans l’ajout d’événements aléatoires venant **pimenter** la partie.

Comme dans la vraie vie ! ...



CE MODE EST DÉTAILLÉ UN PEU PLUS LOIN

SYNERGIES

Exploitez avec **stratégie** vos cartes action, le bonus de votre personnage et celui de votre deck, en tenant compte des quatre types de cartes : c'est la clé pour **débloquer les meilleures synergies** du jeu !

Utilisez intelligemment le pouvoir **unique** de votre personnage ou encore celui de votre deck de cartes pour renverser le cours de la partie !

D'un deck **100% océanique** et pour redonner des points de vie à l'écosystème, à un **deck hybride** vous permettant d'avoir +2 PA...

LES POSSIBILITÉS SONT NOMBREUSES !

CARACTÉRISTIQUES



NOMBRE

De 3 à 6
joueurs



DURÉE

30-45 minutes
(compter 1h au début le
temps de se familiariser)



ÂGE MINIMUM

10-12 ans
(mais jouable plus jeune
en étant accompagné)

DÉROULÉ D'UNE PARTIE

PHASE 1 - 4 JOUEURS

Chaque joueur reçoit des 3 PA et 4 cartes au départ. Joueur 1 peut **piocher** une carte, **poser** une carte, **mettre** une carte **dans son deck**, **défausser** une carte, **échanger** une carte ou **stocker** un point sur son personnage.

Mais avant ça, une carte évènement est tirée. (si mode "chaos")
On applique son effet et on joue en conséquence.



Joueur 1 décide de poser une carte "Décroissance", qui coûte 3 PA. L'écosystème passe à 13 points de vie. Joueur 1 n'a plus de PA. C'est au tour de Joueur 2... Ainsi de suite.

DÉROULÉ D'UNE PARTIE

PHASE 2 - 4 JOUEURS

Chaque joueur prend en main son deck (après avoir défaussé son ancienne main). Joueur 1 peut **poser** une carte, **défausser** une carte, **échanger** une carte ou **stocker** un point sur son personnage. Il ne gagne plus de PA.

Comme à chaque tour, une carte événement est tirée. (si mode "chaos")
On applique son effet et on joue en conséquence.



On admettra que Joueur 1 possède actuellement 7 PA. Il décide de poser une carte "Ouragan", qui coûte 3 PA. Le lobbyiste ne peut pas jouer lors de son tour de jeu. C'est au tour de Joueur 2... Ainsi de suite.

DÉROULÉ D'UNE PARTIE

BON À SAVOIR

Le Lobbyiste joue après tous les Écolos. Il effectue les mêmes types d'actions en dépensant ses PA, mais ne peut pas construire de deck. Le lobbyiste peut faire les mêmes actions que les écolos. Autre bonus, défausser une carte lui octroie un PA supplémentaire.

Le lobbyiste est puissant, ne le sous-estimez pas.

Chaque phase dure 6 tours maximum. Les Écolos peuvent voter à l'unanimité pour terminer la phase plus tôt. L'écosystème gagne 1 PV pour chaque tour restant (ex : fin du tour 4, +2 PV).

POURQUOI CE JEU EST IMPORTANT

Weathering tente de prouver qu'**ensemble, on est plus fort**, et que la lutte pour notre survie et celle de la plupart des espèces vivantes sur Terre est plus efficace en **coopérant**.

Ce jeu propose une **alternative positive** : une écologie centrée sur la coopération, la légèreté et l'action plutôt que la peur et l'inaction.

Enfin, ce jeu prouve que **jeu et engagement** est tout à fait possible et qu'on apprend tout aussi bien (si ce n'est mieux) **en s'amusant** !

LES MODES

LE MODE LOBBYISTE

En mode Lobbyiste, vous incarnez des écolos et commencez avec un écosystème commun fragilisé, possédant 10 points de vie. (max : 30 points).

Le lobbyiste joue contre les autres joueurs.

**LES ÉCOLOS DOIVENT RÉGÉNÉRER CET ÉCOSYSTÈME
TOUT EN DÉJOUANT LES PIÈGES DU LOBBYISTE !**



Rassurez-vous : le lobbyiste possède bon nombre d'avantages lui permettant de se mesurer à l'équipe adverse !
Il ne serait pas un puissant lobbyiste, sinon...

LES MODES

LE MODE CHAOS

Le mode Chaos est identique au mode Lobbyiste à ceci près qu'il permet d'ajouter des événements aléatoires pouvant renverser le cours de la partie. A chaque fin de tour, un événement est tiré et s'additionne potentiellement aux événements précédemment tirés. (cumul)

PAR EXEMPLE, "DÉSINFORMATION" RÉDUIT DE UN LE NOMBRE DE POINTS D'ACTION QUE LES ÉCOLOS RÉCUPÈRENT À CHAQUE TOUR ET CE, PENDANT DEUX TOURS.

L'ÉVÉNEMENT "SOULÈVEMENTS ÉCOLOGIQUES" EST IMMÉDIAT ET PERMET AUX ÉCOLOS DE CHOISIR COLLECTIVEMENT D'AJOUTER 3 POINTS DE VIE À L'ÉCOSYSTÈME OU DE RETIRER 3 POINTS AU LOBBYISTE. LES EFFETS DE CES DEUX CARTES SE CUMULENT LE TEMPS D'UN TOUR SI ELLES SONT PIOCHÉES L'UNE APRÈS L'AUTRE.



VARIANTES

DEUX LOBBYISTES !

Pour plus de challenge, vous pouvez tenter d'affronter deux lobbyistes à la fois ! Cependant, cette variante est conseillée uniquement si vous êtes 6. En dessous, vous risquez de passer un sale quart d'heure...

ÉVÉNEMENT CACHÉ

Au début de chaque phase, le Lobbyiste pioche une carte événement, la regarde, et la stocke de côté. Lui seul sait ce qui attend les joueurs. Au début d'un tour de son choix - et durant la phase en cours - il peut dévoiler l'événement (qui vient s'ajouter à ceux déjà en cours).

Si aucun évènement ne peut être joué durant le tour (faute de cartes par exemple), tant pis !

FIN DE PARTIE

IL EXISTE TROIS FAÇONS DE FINIR LA PARTIE :

- Au bout de 12 tours (6 tours par phase), la partie s'achève !
 - Si votre écosystème n'a pas atteint les 30 points de vie, tant pis !
- Si votre écosystème tombe à zéro (défaite des écolos)
- si votre écosystème atteint 30 (victoire parfaite des écolos)

**TOUTE BONNE CHOSE AYANT UNE FIN, IL SERA TEMPS DE REGARDER L'HORIZON
AFIN D'OBSERVER SI L'AVENIR EST ENSOLEILLÉ OU... ORAGEUX.**



La seule façon de réellement perdre est si votre écosystème tombe à zéro points de vie. Pour le reste, les règles proposent un tableau comparatif de 1 à 30 pour savoir le degré de restauration de l'écosystème.

FIN DE PARTIE

L'avenir semble sombre... Et la situation actuelle ? Catastrophique.

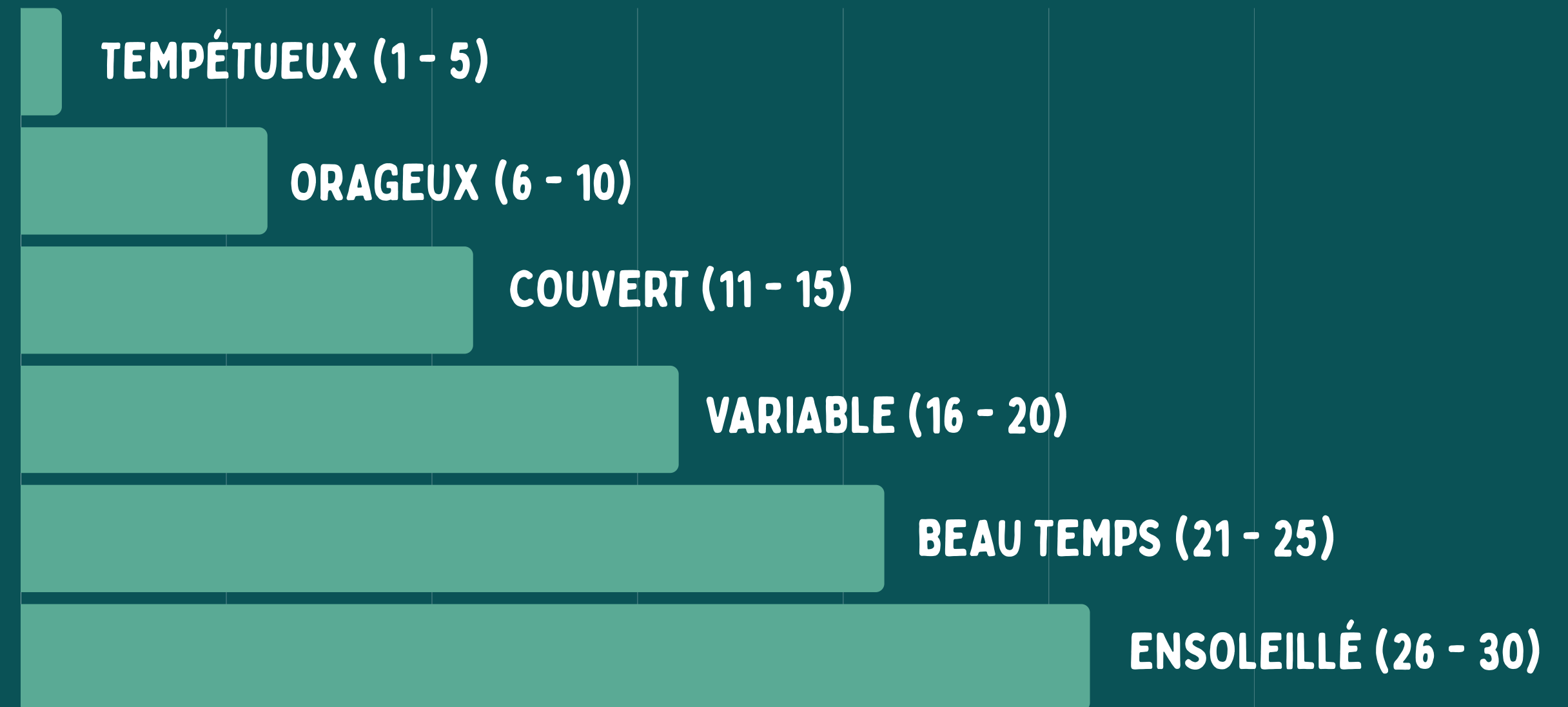
Demain reste incertain, vous n'avez pas pu améliorer la situation.

Des éclaircies se dessinent, bien que l'avenir reste incertain.

De bonnes perspectives apparaissent. L'avenir est en bonne voie.

L'avenir semble prometteur, vos actions portent leurs fruits.

Un avenir radieux se profile, et la situation n'a jamais été aussi positive !



Il est évident que le Lobbyiste, lui, est bien content de pouvoir exercer son business as usual autant que possible. Donc à l'inverse des écolos, le lobbyiste préfère inconsciemment un avenir incertain à celui, bien plus radieux, de la transition écologique !

AIDEZ-NOUS

UNE CAMPAGNE DE FINANCEMENT PARTICIPATIF

- Après deux mois de campagne intense, nous touchons au but. Dans 48h, notre projet sera définitivement enterré, si nous n'atteignons pas notre objectif.
- On a besoin de tout votre soutien. C'est CRUCIAL.

**ON A 48H POUR
SAUVER WEATHERING**