

NEMETON

Le Jeu de l'Arbre · version en ligne

Règle détaillée · 2 à 5 joueurs, chacun sur son appareil · 60 à 90 minutes · pour adultes

1. L'idée en bref

Chaque joueur porte des **programmes** : des schémas qui coûtent de l'énergie sans qu'on les voie. Au fil du sentier, on les **nomme**, on les **fissure**, on les **libère**. Personne ne gagne seul : l'énergie de tous (la **Présence**) circule, et le **Réservoir** commun doit tenir face à la **Dérive** (la peur, le conformisme, la notification...).

But : que chaque joueur libère tous ses programmes et rejoigne la Clôture, avant que la Dérive ne vide le Réservoir.

Important : le jeu suit les règles, les dés et les chiffres, mais il ne transmet ni la voix ni le texte. Les questions et les réponses se disent à **voix haute**, dans un appel audio ou vidéo que vous ouvrez à côté. Rien de ce que vous dites n'est enregistré par le jeu.

2. Avant de jouer

- **Un appareil par joueur** (téléphone, tablette ou ordinateur) et **un appel audio ou vidéo** ouvert sur un autre appareil ou en parallèle.
- **Le « panier à téléphones » en ligne** : fermez toutes les autres applications et coupez les notifications. Pendant la partie, on ne touche à rien d'autre que le jeu. Le jeu ne peut pas le vérifier : c'est un engagement de table.
- **Gardez le même navigateur** pendant toute la partie, sans vider ses données. Le jeu vous reconnaît grâce à lui : si vous actualisez la page, vous retrouvez votre place ; si vous changez d'appareil ou effacez les données, votre place est perdue.
- Si votre navigateur bloque des connexions (par exemple les protections de Brave), le jeu peut ne rien afficher : désactivez-les pour ce site.

3. Créer et rejoindre une salle

1. **L'hôte** tape son prénom et clique **Créer une salle**. Un code de 4 lettres apparaît (par exemple KWRT). Il clique **Copier le lien** et l'envoie aux autres.
 2. **Chaque autre joueur** ouvre le lien (le code est déjà rempli), tape son prénom et clique **Rejoindre**. Sans le lien, on tape le code à la main.
 3. Les prénoms apparaissent au centre. Quand tout le monde est là (2 à 5 joueurs), **l'hôte clique Commencer**. Lui seul voit ce bouton.
- **Ordre de jeu** : l'ordre d'arrivée dans la salle. L'hôte joue en premier.
 - **Une fois la partie commencée**, plus personne ne peut entrer. Une salle complète (5 joueurs) refuse aussi les nouveaux.
 - Une salle inactive disparaît d'elle-même après environ deux jours.

4. Lire l'écran

- **Le panneau d'actions** (en haut sur téléphone, à droite sur grand écran) : il dit à qui c'est le tour, montre la carte de la case, et affiche les boutons de votre tour. Les boutons n'apparaissent que pour le joueur dont c'est le tour.
- **Le plateau** : un sentier fermé de 32 cases, qu'on suit dans le sens des flèches (sens inverse des aiguilles d'une montre). Les cases numérotées sont les 28 cases de l'Arbre ; les quatre épingles sont les coins : **Seuil** (en bas), **Flux** (à droite), **Plateau** (en haut), **Clôture** (à gauche). Chaque joueur est une épingle de sa couleur ; celle du joueur dont c'est le tour est plus grosse, avec un contour sombre. Passez la souris sur une case pour voir son nom.
- **Les couleurs des cases** : orange = Racines (nommer), or = Tronc (fissurer), vert = Canopée (libérer).

- **Le Réservoir** : la lueur dorée et les quatre silhouettes sous le Plateau. Plus il y a de Présence dans le Réservoir, plus la lueur est grande. Le chiffre est écrit dessous.
- **Le tableau des joueurs** : pour chacun, la Présence, les programmes nommés ou fissurés (avec leur nom), le nombre de programmes cachés et libérés. On voit les *noms* des programmes nommés, pas ce qu'il y a derrière un programme caché.
- **Donner 1 Présence** (sous le tableau) et **le journal** des derniers événements.

5. Les ressources

Présence — la monnaie du jeu. Chacun commence avec **10**. On la dépense pour fissurer et libérer, on la perd en portant des programmes cachés, on la reçoit au Seuil et par les dons.

Réservoir — la réserve commune. Il commence à **4 par joueur** (12 à trois joueurs). Il grandit quand quelqu'un se libère ou répond à une question, et il se vide avec la Dérive.

Programmes — chaque joueur commence avec **2 programmes cachés**. Un programme avance par quatre états :

État	Sens	Effet
Caché	Inconnu, pas encore nommé.	Coûte 1 Présence à chaque passage du Seuil.
Nommé	Vous lui avez donné un nom, que tous voient.	Ne coûte plus rien.
Fissuré	Vous l'avez ébranlé sur une case Tronc.	Prêt à être libéré.
Libéré	Vous l'avez libéré sur une case Canopée.	Écarté du jeu. Le Réservoir gagne 2.

Le principe : *ce qu'on ne nomme pas, on le paie en aveugle*. Un joueur qui n'a plus aucun programme à libérer est **libre**.

6. Le tour de jeu, étape par étape

1. **Lancer les dés**. Quand c'est votre tour, cliquez **Lancer les dés**. Deux dés sont lancés et votre pion avance de leur somme.
2. **Passage du Seuil**. Si vous passez ou tombez sur le Seuil : vous recevez **4 Présence**, vous payez **1 par programme caché** (dans la limite de ce que vous avez), puis une carte **Dérive** est tirée pour toute la table (voir §8).
3. **La case**. Le panneau montre la carte de la case où vous êtes arrivé. Vous agissez selon sa couleur (voir §7).
4. **Fin du tour**. Le tour passe tout seul au joueur suivant dès que vous avez agi ou cliqué **Passer**.

À tout moment, même hors de votre tour, vous pouvez **donner 1 Présence** à un autre joueur ou au Réservoir, et **appeler** un joueur bloqué dans le Flux.

7. Les cases

Case	Ce qu'on fait
Seuil	Voir étape 2 du tour. Aucune autre action sur la case elle-même.
Racines (orange)	Lisez la question à voix haute. Si vous avez un programme caché : tapez un nom pour lui dans la zone « Nom de ce programme » et cliquez Nommer , après avoir répondu à voix haute avec vos mots. Il devient nommé. Si vous n'en avez plus : posez la question au joueur suivant dans l'ordre du tour ; s'il choisit de répondre, cliquez Le voisin de gauche a répondu (+1 Réservoir) . Dans tous les cas, Passer est permis, sans explication.
Tronc (or)	Lisez la carte. Pour chacun de vos programmes nommés, un bouton Fissurer « nom » (-2) apparaît (grisé si vous avez moins de 2 Présence). Vous en fissurez un seul par passage. Le geste de la carte est facultatif.
Canopée (vert)	Lisez la carte. Pour chacun de vos programmes fissurés, un bouton Libérer « nom » (-1, +2 Réservoir) apparaît (grisé si vous n'avez plus de Présence). Vous en libérez un seul par passage.

Case	Ce qu'on fait
Plateau	Respirez ensemble trois fois, à voix haute dans l'appel. Cliquez Prendre 1, 2 ou 3 pour prendre cette Présence dans le Réservoir (si elle y est), ou Passer .
Flux	Vous êtes happé par l'écran : votre tour se termine et vous restez bloqué . Vos tours suivants sont passés tant que quelqu'un ne vous a pas appelé (voir §9).
Clôture	Lisez à voix haute une chose que vous retenez. Rien d'autre ne se passe sur cette case. Mais si vous avez libéré tous vos programmes, vous y êtes envoyé tout seul à la fin de votre tour (voir §10).

Une fois votre action faite, le tour s'arrête. Si vous voulez ne rien faire, cliquez **Passer** : cela reste toujours permis.

8. La Dérive

Chaque fois qu'un joueur passe le Seuil, une carte Dérive est tirée. Elle s'affiche pour tout le monde. **Le joueur dont c'est le tour** la lit à voix haute et choisit : **Appliquer** (l'effet principal) ou, s'il existe, le bouton de la **variante**. Une variante correspond à un geste fait à voix haute ou à un fait vérifié à la table. Les 12 cartes sont tirées dans l'ordre mélangé de la partie, puis reviennent.

Carte	Effet principal	Variante
La notification	Le Réservoir perd 2.	—
La comparaison	Le ou les joueurs qui ont le plus de Présence en perdent 2.	—
Le conformisme	Tous les pions reculent de 2 cases, sans effet de case. Le tour se termine.	—
La peur	Chacun paie 1 Présence.	« Je dis une peur à voix haute » : tous paient 1 sauf le joueur actif.
Le défilement	Le joueur suivant passe son prochain tour.	« Quelqu'un l'a appelé par son prénom » : aucun effet.
L'urgence	Le Réservoir perd 1 par joueur.	—
La promesse	Le joueur suivant reçoit 3 Présence et un programme caché de plus.	—
Le cynisme	Le Réservoir perd 3.	« Quelqu'un a dit ce qu'il admire chez un autre » : aucun effet.
Le doute	Un de vos programmes fissurés redevient nommé.	« Un joueur m'a donné 1 Présence » : aucun effet (le don se fait avec Donner).
La distraction	Le Réservoir gagne 1.	« J'ai touché mon téléphone » : le joueur actif va au Flux, son tour se termine.
Transmutation (×2)	Le Réservoir gagne 3 ; ou : chaque joueur reçoit 1 Présence.	—

La Dérive ne vide jamais le Réservoir en dessous de zéro. Mais **si, après une carte Dérive, le Réservoir est à zéro, la partie est perdue ensemble** (voir §10).

9. S'entraider : Donner, Appeler, être figé

- **Donner.** Sous le tableau, choisissez le Réservoir ou un joueur, puis cliquez **Donner** : 1 Présence passe de vous à lui. Vous ne pouvez pas donner si vous n'en avez plus. Cela marche à tout moment, même hors de votre tour.
- **Être figé.** Quand votre Présence tombe à 0, vous êtes figé : vos tours sont passés tant que personne ne vous a donné au moins 1 Présence.
- **Appeler.** Quand un joueur est dans le Flux, un bouton **Appeler** apparaît à côté de son nom pour les autres. Appelez-le par son prénom à voix haute : « Qu'est-ce que tu cherchais ? » (il répond, ou non), puis cliquez. Il n'est plus bloqué.

- **Attention au moment.** Un joueur bloqué est sauté automatiquement quand le tour doit lui passer. Appelez-le donc **avant la fin du tour du joueur qui le précède**, sinon son tour est déjà perdu (il reprendra au suivant).

10. Fin de partie

- **Un joueur est libre** quand tous ses programmes sont libérés. À la fin de son tour, son pion va directement à la **Clôture** et il ne lance plus les dés. Il continue d'aider avec **Donner** et en lisant les questions à ceux qui le demandent.
- **La table gagne** quand tous les joueurs sont libres et à la Clôture. Chacun dit ce qu'il retient. La table désigne ensuite, d'un commun accord et à voix haute, **le Veilleur** : celui qui a le plus donné aux autres.
- **La Dérive l'emporte** si le Réservoir est à zéro après une carte Dérive. La partie s'arrête ; chacun dit ce qu'il a vu, puis vous recommencez dans une nouvelle salle.
- **Promesse** : si un joueur libre reçoit un nouveau programme par la carte « La promesse », il quitte la Clôture et rejoue.

11. Règles d'or

- **Passer est toujours permis.** Personne n'a à s'expliquer.
- On écoute, on ne conseille pas, on n'interprète pas ce que dit l'autre.
- Ce qui est dit à la table reste à la table. Ne faites pas de capture ni d'enregistrement de l'appel sans l'accord de tous.
- Ce jeu est un support de réflexion, pas une thérapie. Si un sujet réveille une détresse, arrêtez la partie et parlez-en à une personne de confiance ou à un professionnel.

12. Exemple : trois joueurs, du départ à un passage du Seuil

Mai, Sophea et Lucas jouent depuis trois endroits différents, avec un appel vidéo ouvert à côté.

A. Mise en place

Mai tape « Mai », clique **Créer une salle** et obtient le code **KWRT**. Elle copie le lien et l'envoie. Sophea et Lucas l'ouvrent, tapent leur prénom et cliquent **Rejoindre**. Mai voit « Mai, Sophea, Lucas » au centre et clique **Commencer**. L'ordre de jeu est donc Mai, Sophea, Lucas. Tout le monde ferme ses autres applications.

Joueur	Case	Présence	Programmes
Mai	0 (Seuil)	10	2 cachés
Sophea	0 (Seuil)	10	2 cachés
Lucas	0 (Seuil)	10	2 cachés
Réservoir		12	4 par joueur

B. Premier tour de table

Joueur	Dés	Ce qui se passe
Mai	3 + 4 = 7	Case 7 : 44 La Rencontre (Racines). Elle lit la question à voix haute : « Qu'est-ce qui est entré si doucement que je n'ai jamais remarqué son emprise ? » Elle répond dans l'appel, tape « Je dis oui trop vite » et clique Nommer . Le tour passe à Sophea.
Sophea	5 + 6 = 11	Case 11 : 54 La Fiancée (Racines). Elle ne se sent pas prête et clique Passer , sans rien expliquer. Ses deux programmes restent cachés.
Lucas	2 + 6 = 8	Case 8 : le Flux . Il est happé par l'écran : son tour se termine et il est bloqué .

Joueur	Case	Présence	Programmes
Mai	7	10	1 caché, 1 nommé (« Je dis oui trop vite »)
Sophea	11	10	2 cachés
Lucas	8 (Flux, bloqué)	10	2 cachés
Réservoir		12	

C. Deuxième tour de table

Joueur	Dés	Ce qui se passe
Mai	2 + 4 = 6	Case 13 : 24 Le Retour (Tronc). Elle a un programme nommé et 10 Présence. Le bouton Fissurer « Je dis oui trop vite » (-2) est actif : elle le clique. Sa Présence passe à 8 et le programme devient fissuré. Elle dit à voix haute le geste de la carte (facultatif).
Sophea	2 + 3 = 5	Case 16 : le Plateau . Tout le monde respire ensemble trois fois. Elle clique Prendre 3 : le Réservoir passe de 12 à 9, sa Présence de 10 à 13.
(avant le tour de Lucas)	—	Pendant le tour de Sophea, Mai dit à voix haute : « Lucas, qu'est-ce que tu cherchais ? » Il répond, et Mai clique Appeler à côté de son nom. Lucas n'est plus bloqué. Elle l'a fait avant la fin du tour de Sophea : sinon son tour aurait été sauté.
Lucas	1 + 2 = 3	Case 11 : 54 La Fiancée (Racines). Il répond à voix haute, tape « Je ne demande jamais » et clique Nommer .

Joueur	Case	Présence	Programmes
Mai	13	8	1 caché, 1 fissuré
Sophea	16	13	2 cachés
Lucas	11	10	1 caché, 1 nommé (« Je ne demande jamais »)
Réservoir		9	

D. Quelques tours plus tard : un passage du Seuil

La situation est devenue : Mai est case 27 avec 6 Présence, un programme caché et un fissuré ; Sophea a 8 Présence ; Lucas a 7 ; le Réservoir est à 7. C'est le tour de Mai.

Qui	Dés	Ce qui se passe
Mai	4 + 5 = 9	27 + 9 = 36, soit 4 cases après le Seuil : elle passe le Seuil . Elle reçoit 4 Présence (6 → 10), paie 1 pour son programme caché (10 → 9). Une carte Dérive est tirée pour toute la table.
Dérive	—	La peur : « Chacun paie 1 Présence ». Mai choisit la variante « Je dis une peur à voix haute ». Elle dit sa peur dans l'appel. Mai ne paie rien ; Sophea passe de 8 à 7 et Lucas de 7 à 6.
Mai	—	Elle arrive case 4 : 47 L'Oppression (Racines). Elle a encore un programme caché : elle répond à la question à voix haute, tape « Je porte tout seule » et clique Nommer . Plus aucun programme caché : plus rien à payer au prochain Seuil.
Mai	—	Voyant Lucas à 6, elle choisit Lucas dans la liste « Donner 1 Présence à... » et clique Donner : Mai 9 → 8, Lucas 6 → 7.

Joueur	Case	Présence	Programmes
Mai	4	8	1 nommé (« Je porte tout seule »), 1 fissuré
Sophea	(inchangée)	7	2 cachés
Lucas	(inchangée)	7	1 caché, 1 nommé
Réservoir		7	

Il reste à Mai de tomber sur une case Canopée pour **libérer** son programme fissuré, et sur une case Tronc pour fissurer l'autre. Elle sera libre quand les deux seront libérés. Pour que la table gagne, Sophea et Lucas doivent en faire autant, avant que la Dérive n'ait vidé le Réservoir.

13. Si quelque chose ne va pas

Problème	Que faire
Je ne vois aucun bouton	Ce n'est sans doute pas votre tour : regardez qui est nommé en haut du panneau. Les boutons n'apparaissent que pour le joueur actif.
« Salle introuvable »	Vérifiez le code (4 lettres, sans espace) ou utilisez le lien envoyé par l'hôte.
« Salle complète ou partie commencée »	Il n'est plus possible d'entrer. Demandez à l'hôte de créer une nouvelle salle.
La page reste blanche	Actualisez la page. Si cela ne change rien, essayez un autre navigateur, ou désactivez le bloqueur de publicités.
J'ai effacé mes données ou changé d'appareil	Votre place est perdue. Seule solution : recommencer dans une nouvelle salle.
Mon tour est passé tout seul	Vous étiez bloqué dans le Flux, ou figé (Présence à 0). Demandez à un joueur de vous appeler ou de vous donner de la Présence.

Version d'essai. Les coûts en Présence sont à ajuster après quelques parties : notez ce qui est trop dur ou trop facile.