

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Christian Martinez - Catherine Mollica - Jean-François Rochas

EVOLUTOPIA

Règle du jeu

Un développement incontrôlé et le dérèglement climatique ont conduit votre ville au bord du chaos. Ensemble, prenez les choses en main et transformez votre ville en Evolutopia, une cité qui prend soin de ses habitants et de la planète.

Prenez en charge l'évolution du territoire et relevez les défis de la mobilité, l'environnement, l'énergie et l'économie pour le confort de tous les habitants.

Evolutopia est un jeu coopératif : les joueurs gagnent tous ensemble ou perdent tous ensemble.



Jeu Coopératif

MATÉRIEL

3 plateaux



1 plateau
Actions



1 plateau
Territoire



1 plateau
Score & Crises

46 tuiles



35 tuiles Évolution
recto-verso



10 tuiles Nuisance
recto-verso



1 tuile Départ

34 cartes



15 cartes Crise



9 cartes Bon Plan



10 cartes Rôle

25 Experts



5 Concepteurs

Imaginent, développent et planifient les Évolutions.



5 Ouvrageurs

Gèrent le gros œuvre et les installations techniques.



5 Néo-urbanistes

A la fois urbanistes et paysagistes, ils rendent la ville agréable et fonctionnelle.



5 Technologistes

Ont en charge les aspects hi-tech et informatiques.



5 Régulateurs

S'occupent de définir les réglementations et de vérifier leur bonne application.

5 pions Indicateur verts



1 pion Crise rouge



5 marqueurs Blocage



BUT DU JEU ET APERÇU

Le but du jeu est d'amener 3 Indicateurs à 6 ou plus sur la table de score et de recouvrir toutes les Nuisances se trouvant sur le territoire.

Pour cela, choisissez des Évolutions, affectez-leur des Experts pour les développer, puis placez-les judicieusement sur le territoire pour marquer des points, éliminez les Nuisances et surtout, n'oubliez pas de gérer les Crises...

Pour un accès
à une règle vidéo,
scannez le QR code



MISE EN PLACE DU JEU

1. Placez les plateaux au centre de l'aire de jeu.

2. Mélangez les tuiles Évolution et placez-les en une pile face recto visible à côté du plateau. Prenez les 2 premières et placez-les sur la zone bleue *À l'étude*. Enfin placez-en une troisième sur la zone jaune *En chantier*.

3. Placez les Experts dans leur sac. Piochez-en 3 et placez-les sur la zone Experts.

4. Placez les 5 marqueurs Blocage à côté du plateau.

5. Placez les pions Indicateur verts sur les cases numéro 2 de la table de score. Placez le pion Crise rouge sur le premier gyrophare.

6. Mélangez les cartes Crise et placez-les en une pioche face cachée à côté de la zone Crise.

7. Chaque joueur prend deux cartes Rôle au hasard sans les retourner, les place devant lui l'une au-dessus de l'autre et retourne celle qui est au-dessus face visible.

8. Placez les cartes Bon Plan en une pioche face cachée à côté du plateau.

9. Choisissez une configuration de départ (cf page 7). Mélangez les tuiles Nuisance, piochez-en le nombre nécessaire et placez-les face visible aux emplacements indiqués. Les tuiles Nuisance non utilisées sont remises dans la boîte.

10. Déterminez aléatoirement un premier joueur.

! Nous vous recommandons de faire une première partie avec la mise en place Découverte page 15.



PRÉSENTATION DU MATÉRIEL ET DE SON UTILISATION

Tuiles Évolution

RECTO



← Nom de l'Évolution.

← Picto ou (cf page 9).

← Experts nécessaires, ici :
• 1 Néo-urbaniste (vert),
• 1 Ouvreur (jaune).

← Indicateurs de gains ou de pertes.

VERSO



Visible une fois l'Évolution placée sur le territoire.

Cartes Crise



← Nom de la crise.

← Effet à appliquer dès que la Crise est révélée.

← Expert à affecter pour gérer la Crise.

← Conséquence à appliquer si la Crise n'a pas été gérée (pas suffisamment d'Experts affectés).

Cartes Bon Plan



← Nom du Bon Plan.

← Effet.

Cartes Rôle



← Nom du Rôle.

← Quand utiliser cette carte.

← Talent : Description de l'effet à appliquer.

Plateau Actions

Zone Évolutions
À l'étude



Zone Évolutions
En chantier



Zone Experts



CONFIGURATION DU PLATEAU TERRITOIRE

Avant de jouer, il est nécessaire de placer des tuiles Nuisance (ici en gris) et la tuile Départ (ici en vert) sur le Territoire. Choisissez une des configurations pré-définies ci-dessous selon le niveau de difficulté souhaité.

Niveau 1
Faible pollution



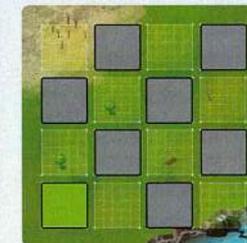
Niveau 2
Pollution mesurée



Niveau 3
Forte pollution



Niveau 4
Pollution extrême



Découverte



Nous vous recommandons de faire une première partie avec la mise en place Découverte page 15.

Vous pouvez aussi imaginer votre propre configuration du territoire...

RÔLES

En début de partie, chaque joueur pioche deux rôles et en retourne un seul face visible, c'est son rôle de départ. Le rôle visible est posé sur le rôle caché, de façon à laisser dépasser le «3» de cette dernière carte. C'est le nombre d'utilisations restant avant de débloquent le rôle caché.

Expérience : Quand un joueur utilise son rôle, il le fait glisser de façon à révéler le numéro suivant figurant sur la carte de dessous. Après trois utilisations, le second rôle est débloquent et retourné face visible. Le joueur a maintenant deux rôles actifs.

Utilisation : Chaque joueur peut utiliser **un seul rôle à son tour**. Il applique alors l'effet indiqué.

Les rôles peuvent être utilisés plusieurs fois pendant la partie.



DÉROULEMENT DU JEU

Les joueurs jouent à tour de rôle.

A son tour, un joueur choisit et réalise une des 5 Actions disponibles indiquées par un cercle d'Action visible sur le plateau.



Ensuite, il pose un marqueur Blocage sur l'Action réalisée. Cette Action ne sera alors plus disponible tant qu'un joueur n'aura pas *Géré les Crises*.

Au lieu de réaliser une des Actions disponibles, le joueur peut choisir de *Gérer les Crises*.

Une fois son tour terminé, c'est au joueur à sa gauche de prendre son tour.

C'est le joueur dont c'est le tour qui prend toutes les décisions pour réaliser l'action qu'il a choisie. Mais tous les joueurs peuvent en discuter ensemble !



CHOISIR UNE ÉVOLUTION



Le joueur place une tuile Évolution sur la zone *À l'étude*. Il procède de la façon suivante :

1. Il regarde l'Évolution visible sur la pioche, sans regarder celles qui sont dessous !
2. Il choisit soit de la placer sur la zone *À l'étude*, soit de la mettre de côté. Il ne peut pas mettre plus de 3 Évolutions de côté.
3. Il recommence jusqu'à ce qu'il ait mis une Évolution *À l'étude*.
4. Enfin le joueur place les tuiles qu'il a mis de côté, s'il y en a, (au maximum 3) sous la pile Évolutions.

Au moment de placer une Évolution dans la zone À l'étude, si celle-ci comporte déjà 3 Évolutions, le joueur peut en retirer une de son choix et la placer sous la pile Évolutions.

METTRE EN CHANTIER UNE ÉVOLUTION



Le joueur transfère une Évolution de son choix de la zone *À l'étude* vers la zone *En chantier*.

Si la zone En chantier comporte déjà 3 Évolutions, le joueur peut en retirer une de son choix et la placer sous la pile. Dans ce cas, chacun des Experts présents sur la tuile enlevée peut être déplacé vers la zone Experts ou remis dans le sac.

Ensuite :



Si l'Évolution mise en chantier comporte ce picto bleu, alors le joueur peut placer la première Évolution de la pile sur la zone *À l'étude*, c'est une Évolution bonus. Il peut aussi choisir de la laisser en place ou de la mettre sous la pile Évolutions.



Si l'Évolution mise en chantier comporte ce picto vert, le joueur pioche une carte **Bon Plan** et la place face visible devant lui.

BON PLAN

Un joueur qui détient une ou plusieurs cartes Bon Plan peut les jouer à tout moment **lorsque c'est son tour**.

Quand un Bon Plan est joué, il est placé sous la pioche et le joueur, très occupé, **n'a plus le droit de parler jusqu'au début de son prochain tour**.



RECRUTER DES EXPERTS



Le joueur peut écarter les Experts de son choix de la zone Experts. Ensuite il pioche le nombre d'Experts nécessaires pour qu'il y en ait 5. Il procède de la façon suivante :

1. Il pioche 1 Expert du sac.
2. Il choisit soit de le placer dans un emplacement libre de la zone Experts, soit de le mettre de côté, à condition qu'il n'y en ait pas déjà 3 mis de côté (Les Experts écartés avant de commencer à piocher, ne comptent pas dans cette limite de 3).
3. Il recommence jusqu'à ce que la zone Experts soit pleine.

Les Experts écartés au début de l'action et ceux mis de côté pendant le recrutement sont ensuite remis dans le sac.

Ainsi le joueur remplit la zone Experts et a le droit de mettre de côté jusqu'à 3 Experts pendant le recrutement.

AFFECTER DES EXPERTS



Le joueur peut affecter jusqu'à 3 Experts présents sur la zone Experts à une ou plusieurs Évolutions *En chantier* et/ou à la Crise actuelle.

Les Crises indiquent quel nombre et quels types d'Experts elles nécessitent pour être gérées.

Attention, même si une tuile Évolution ou une carte Crise a le bon nombre et le bon type d'Expert, celles-ci restent en place pour l'instant.

Sauf indication explicite, les Experts sont toujours affectés à partir de la zone Experts.



INAUGURER UNE ÉVOLUTION



Le joueur choisit une Évolution terminée, c'est-à-dire comportant tous les Experts indiqués sur la tuile.

Il libère les Experts qui se trouvent sur cette tuile, c'est-à-dire qu'il les remet dans le sac.

Il ajuste les scores en déplaçant les pions Indicateur des valeurs indiquées sur la tuile Évolution.

Les marqueurs Indicateur sont généralement déplacés vers la droite d'une ou deux cases (scores indiqués en vert) mais parfois ils sont déplacés vers la gauche lorsque l'évolution génère un impact néfaste sur le critère considéré (scores indiqués en rouge).



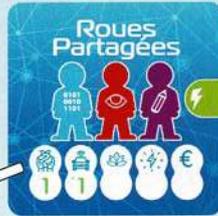
Il place ensuite cette tuile sur le territoire, en la retournant côté verso, sur une case vide ou comportant une Nuisance.

Cette case doit être à côté (pas en diagonale) d'une Évolution déjà en place, ou de la tuile Départ.



NUISANCE

Attention : pour pouvoir placer la tuile Évolution sur une tuile Nuisance, il faut absolument que l'Évolution fasse gagner au moins 1 point dans le critère indiqué sur la tuile Nuisance.



GÉRER LES CRISES

A son tour, le joueur peut choisir de Gérer les crises au lieu de réaliser une action. C'est obligatoire si toutes les Actions sont bloquées.

1. Il vérifie si la Crise actuelle a été gérée (la première fois que les Crises sont gérées, il n'y a pas de carte Crise en jeu, Il faut donc sauter cette première étape) :

a. Si la carte Crise comporte tous les Experts requis, ceux-ci sont remis dans le sac et la Crise gérée est placée sous la pioche.

b. Si la carte Crise ne comporte pas tous les Experts requis, son effet *Crise non gérée* ∅ est appliqué. Puis, les Experts éventuels présents sur cette carte sont remis dans le sac et la carte Crise est placée sous la pioche.

Ici, si la crise n'est pas gérée, le marqueur de crise symbolisé par un gyrophare avance d'une case **et** les joueurs perdent 1 point en Environnement sur la piste de score.



2. Il pioche une carte Crise et la place face visible sur l'emplacement Crise.

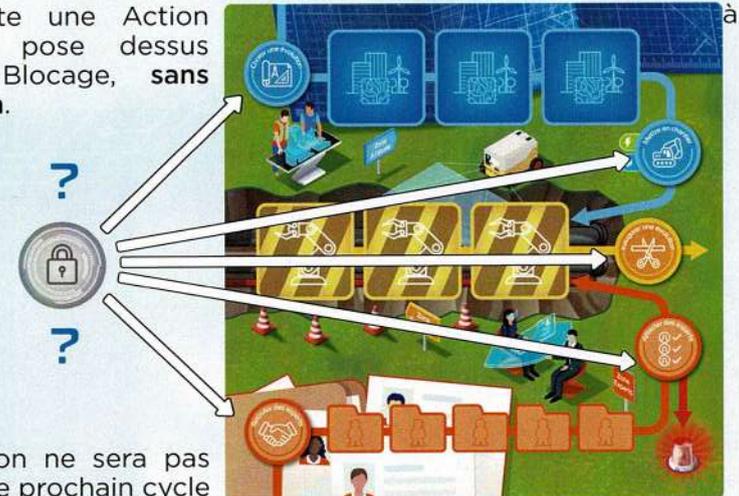
Il doit appliquer l'effet d'arrivée en jeu de la crise ⚠ ce qui lui demande généralement de faire un choix.

Attention, une option peut être choisie uniquement si elle a un effet sur le jeu. Par exemple, l'Avis de Tempête vous propose de choisir entre libérer tous les Néo-Urbanistes ou avancer le pion Crise d'une case. Vous ne pouvez pas choisir de libérer les Néo-Urbanistes s'il n'y en a aucun en jeu, vous êtes alors obligé d'avancer le pion Crise d'une case (un gyrophare).

3. Le joueur retire du plateau tous les marqueurs Blocage pour libérer les Actions du plateau.



Il choisit ensuite une Action à bloquer et pose dessus un marqueur Blocage, sans effectuer l'Action.



Ainsi cette Action ne sera pas accessible pour le prochain cycle d'Actions.



FIN DU JEU

Dès que **les deux conditions** suivantes sont réalisées :

- **3 Indicateurs** ont atteint le score de **6 ou plus**
- **toutes les tuiles Nuisance** ont été recouvertes

la partie est immédiatement gagnée.



Inversement dès **qu'une des deux conditions** suivantes est réalisée :

- 1 Indicateur **atteint 0**
- le marqueur Crise atteint le **dernier gyrophare**

la partie est immédiatement perdue.



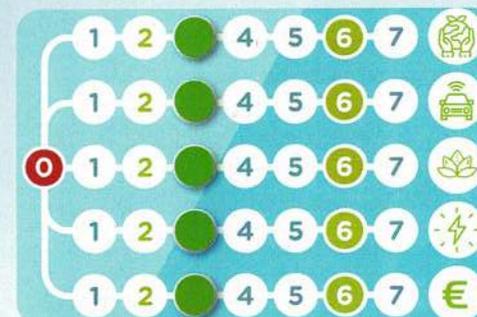
MODE 1 JOUEUR

Toutes les règles du jeu normal s'appliquent, avec les modifications suivantes :

1. Retirez du jeu la carte Rôle *Bidouilleur*.
2. À la mise en place au lieu de piocher une carte Rôle, piochez-en 2, choisissez-en une qui sera votre rôle pour le début de la partie et placez l'autre face cachée sous la pioche.
3. Pendant la partie, à chaque fois que vous avez géré les Crises, après avoir bloqué une Action, placez votre carte Rôle actuelle face cachée sous la pioche puis choisissez une nouvelle carte Rôle parmi les 2 premières cartes de la pioche, comme à la mise en place.

PARTIE DÉCOUVERTE

Pour vous familiariser avec le jeu lors de votre première partie, nous vous recommandons la mise en place suivante, avec la tuile Départ (ici en vert) et 2 tuiles Nuisances (ici en gris).



Placez les pions Indicateur verts sur les cases numéro 3 (au lieu de 2) de la table de score.



Placez le pion Crise rouge sur le second gyrophare (au lieu du premier).

Les autres règles ne changent pas !

MERCI

Evolutopia a été créé par Christian Martinez, Catherine Mollica et Jean-François Rochas.

Les auteurs tiennent à remercier Laurent Demichel, Ninon Guilloux, Géraldine Bretin, Léa Vilon, Manon Fabre, Louise-Marie Thabard, Julie Peyois, Julien Sistac, Florent Bonetto, Frédéric Lathiere, André Durier, Alexandru Ioan Luca, et également Laurine Fayolle et tout celles et ceux qui ont testé le jeu au cours de sa création.

Ils tiennent également à remercier leur proches Domie, Ewenn, Lucie, Lili et Sam.

Illustrations de Franck Drevon, personnages de couverture de Sabrina Miramon, graphisme et mise en page par Concepteo, Flaticon.com pour certaines icônes.

Aide de jeu



Choisir une Évolution

Placez l'Évolution du dessus de la pioche sur la zone *À l'étude* ou mettez-la de côté (sauf s'il y en a déjà 3 de côté). Recommencez jusqu'à ce qu'une Évolution ait été placée.



Mettre en chantier une Évolution

Transférez une Évolution de la zone *À l'étude* vers la zone *En chantier*.

Puis, si cette Évolution comporte un picto bleu ou vert :



Vous pouvez placer l'Évolution du dessus de la pioche sur la zone *À l'étude* ou sous la pioche.



Piochez une carte Bon Plan. Jouez-la pendant l'un de vos tours, placez-la sous la pioche puis silence !



Recruter des Experts

Ecartez les Experts de votre choix de la zone Experts. Piochez un Expert du sac et placez-le dans la zone Experts ou mettez-le de côté (sauf s'il y en a déjà 3 de côté). Recommencez jusqu'à remplir la zone Experts.



Affecter des Experts

Affectez jusqu'à 3 Experts en tout depuis la zone Experts vers les Évolutions *En chantier* et/ou la Crise actuelle.



Inaugurer une Évolution

Placez une Évolution terminée sur le territoire, à côté d'une Évolution ou de la tuile de Départ (pas en diagonale). Recouvrez une Nuisance : seulement si l'Évolution placée fait gagner 1 point ou + dans l'indicateur figurant sur la Nuisance.



Gérer les Crises :

- Si la Crise n'a pas été gérée  (Experts manquants) subissez les effets de la zone «Crise non gérée» .
- Placez la carte Crise sous la pioche.
- Piochez une nouvelle carte Crise et appliquez les effets d'arrivée en jeu de la Crise .
- Retirez tous les marqueurs Blocage
- Placez un marqueur Blocage sur une Action.

Le livret des évolutions

EVOLUTOPIA

Vous avez accepté de relever le défi et de transformer votre ville en Evolutopia, une cité qui prend soin de ses habitants et de la planète. Bravo et merci !

De nombreuses évolutions devront être mises en œuvre pour accomplir cette mission.

Au cours du jeu, vous aurez la possibilité de sélectionner certaines d'entre elles et d'en écarter d'autres. Ce choix pourra être dicté par la stratégie mais il peut également l'être par la nature même des évolutions et par l'orientation que vous souhaitez donner à Evolutopia.

Ce livret vous en dira plus sur chacune de ces évolutions. La plupart sont déjà déployées dans le monde ou en cours d'expérimentation. D'autres sont futuristes ou simplement fantaisistes.

Bonne lecture !



*Cherchez l'icône loupe dans le livret !
Quelques évolutions seront illustrées
par des réalisations concrètes de Continental.*



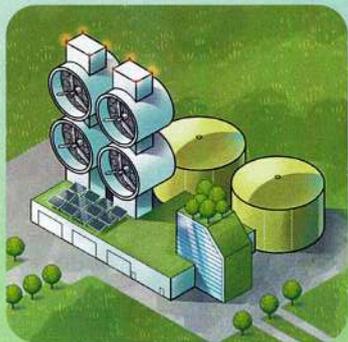


ARCOLOGIS

Si vous n'avez pas le vertige, pourquoi ne pas choisir l'Arcologie ? C'est un concept d'urbanisme qui vise à allier architecture et écologie en tirant le meilleur parti de la verticalité. Des terrasses et jardins de grande surface sont intégrés aux édifices et les toits sont végétalisés. Plusieurs œuvres de science-fiction font référence à l'arcologie qui serait également une alternative à la surconsommation et au gaspillage.

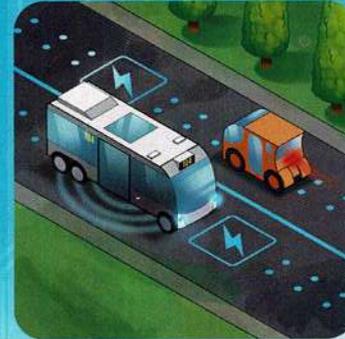
ATOME ENERGIE

Mieux que la fission, la fusion nucléaire ! Elle génère une quantité infime de déchets faiblement radioactifs. Une fois portés à très haute température (plusieurs millions de degrés), les noyaux atomiques légers de l'hydrogène s'unissent tout en libérant une énorme quantité d'énergie. Pour ce faire, il suffit de reproduire à proximité d'Evolutopia les conditions qui sont celles que l'on retrouve au centre de notre soleil.



CAPTOCARBONE

Comme il faut 100 ans pour éliminer la moitié du surplus de dioxyde de carbone généré par l'activité humaine, cela peut valoir la peine d'essayer une usine de captation de CO₂ pour accélérer les choses ! Elle améliore la qualité de l'air et contribue à la réduction des gaz à effet de serre. L'usine aspire l'air ambiant et isole le CO₂. Le CO₂ est ensuite mélangé à de l'eau avant d'être injecté à environ 1000 mètres de profondeur dans le sol. A terme, le CO₂ se transforme en roche.



CHARG'N'ROLL

En déployant un dispositif de recharge par induction sur les routes, les véhicules électriques se rechargent en roulant. Avec ce système sans fil, le conducteur n'a plus besoin de s'arrêter à une station, d'attendre qu'une borne de recharge se libère, de brancher son véhicule et de patienter jusqu'à ce que son véhicule soit suffisamment chargé.

COMPOSTATION

Stop aux emballages à usage unique ! Lorsqu'ils ne peuvent être réutilisés, les emballages sont systématiquement fabriqués en matière compostable et sont collectés comme tous les déchets organiques générés par les habitants et animaux d'Evolutopia. Toute cette matière se décompose dans des composteurs industriels et produit à la fois du biogaz, des Combustibles Solides de Récupération (CSR) et du compost.



COURT CIRCUIT

Les plus âgés s'en souviennent peut-être encore. Il n'y a pas si longtemps, toutes les bouteilles étaient en verre. Elles étaient consignées, nettoyées et réintégrées dans le circuit. Vous pouvez déployer une économie circulaire et locale afin de limiter l'utilisation des ressources naturelles et d'avoir un fort impact social.





DILIGENS

Venez prendre votre temps et rêver à bord des diligens d'Evolutopia !

Les touristes montent à bord pour visiter la ville mais vous pouvez également venir vous y détendre après votre journée de travail.

Et il n'y a pas de moyen de transport en commun plus écologique que celui-ci. Un peu de foin et d'avoine suffisent à la plus belle conquête de l'homme pour vous accompagner jusqu'à votre destination.



ECRAN TOTAL

Et si les piétons et les cyclistes étaient dotés d'un super pouvoir : l'invulnérabilité !

Ces derniers, ainsi que les véhicules, sont connectés et localisés anonymement. Les véhicules sont dotés de fonctions d'aide à la conduite afin d'anticiper les risques de collision, d'alerter et de sécuriser l'environnement (par exemple déclencher un freinage d'urgence si le conducteur ne réagit pas suffisamment rapidement).



Logo Continental

L'image d'un cheval qui se cabre apparaît pour la première fois sur les produits Continental en 1875. On doit cette première apparition à un vétérinaire dénommé Hartmann qui a inventé des « tampons pour sabots » fabriqués à partir de caoutchouc souple et conçus pour éviter aux chevaux de glisser sur les surfaces glacées. Il détenait le brevet, tandis que Continental produisait et distribuait les tampons. Chaque tampon pour sabot portait l'image d'un cheval qui se dressait sur ses jambes arrière.



Digital Guardian Angel

Continental teste actuellement un système où les voitures connectées et les cyclistes, via leur smartphone, transmettent leur position et leurs valeurs d'accélération au cloud.

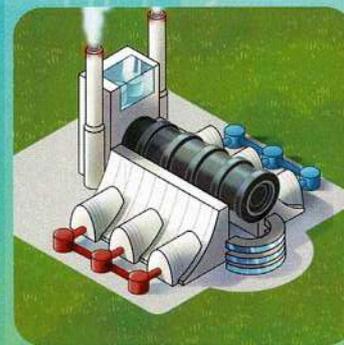
Un calcul en temps réel des trajectoires pour les cinq prochaines secondes est réalisé et un avertissement est envoyé à la voiture et au smartphone du cycliste si une collision est probable et imminente. Le système d'aide à la conduite du véhicule assiste alors le conducteur de la voiture et se substitue à ce dernier si celui-ci ne réagit pas suffisamment rapidement à l'alerte.



ENERGY ROAD

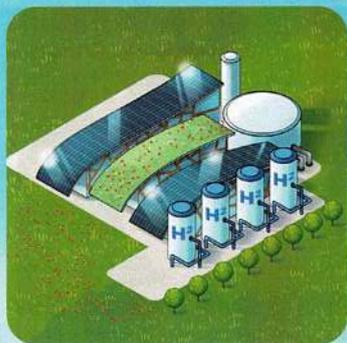
Et si les routes servaient à autre chose qu'à faire rouler nos véhicules ?

Avec un dispositif intégré à la chaussée des routes et rues d'Evolutopia, il est possible de récupérer la chaleur emmagasinée grâce au rayonnement solaire tout au long de l'année. L'énergie récoltée peut par exemple contribuer au chauffage des habitations.



GEO ENERGIE

Vous n'allez pas creuser la terre pour extraire une quelconque énergie fossile mais pour raccorder une centrale géothermique aux nappes aquifères de la croûte terrestre. L'eau, une fois pompée, se transforme en vapeur en remontant à la surface. La vapeur est alors utilisée pour faire tourner les turbines de la centrale et ainsi fournir une énergie propre à Evolutopia.



H2 ENERGIE

Saviez-vous que le dihydrogène (H2) est l'élément chimique le plus simple, le plus léger et le plus abondant de l'univers ?

Une usine de production, fonctionnant avec de l'énergie renouvelable, est capable d'extraire cette molécule de l'eau. Lorsqu'un véhicule fait le plein d'H2 dans une des stations-service d'Evolutopia, la pile à combustible transforme l'hydrogène verte en électricité.

HELIOPORT

A l'Hélioport, vous pouvez embarquer à bord de majestueux voiliers solaires. Les vents et le soleil sur les cellules photovoltaïques des voiles propulsent ces vaisseaux aériens aux confins des vastes étendues qui bordent Evolutopia.

La quiétude du voyage et les différents points de vue garantissent une expérience des plus dépaysante.

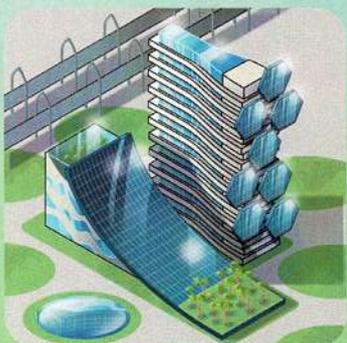


HELIOS ENERGIE

Profitons de la source inépuisable d'énergie qu'est le soleil. Les toits représentent en général 20% à 30% de la surface d'une ville.

En équipant tous les toits d'Evolutopia de panneaux photovoltaïques, vous générez autant d'énergie que la population en consomme.

En cas de surplus de production par rapport au besoin de l'immeuble, l'énergie est réinjectée dans le réseau électrique.



INFINITICKET

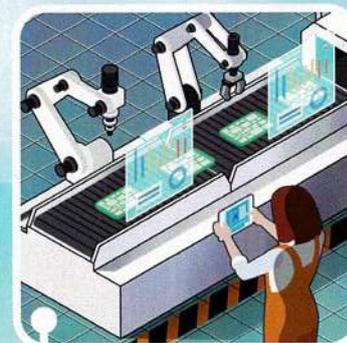
Vous l'aviez rêvé, Evolutopia l'a fait !

L'ensemble des transports en commun et les services de mobilité douce partagés sont rendus gratuits pour tous les habitants.

Ils sont ainsi incités à privilégier les moyens de déplacement à faible impact environnemental pour se rendre sur leur lieu de travail, aller se distraire ou rendre visite à des amis.

INDUSTRIE 4.0

Terminé les cadences infernales dans les usines ! Des centres de production modernes sont relocalisés à la périphérie d'Evolutopia. Les produits fabriqués n'ont plus besoin de parcourir de longues distances. Le personnel embauché est formé pour occuper des emplois qualifiés et attractifs. L'industrie 4.0, c'est l'optimisation des systèmes de production tout en mettant la technologie au service des employés.



Industrie du futur

Continental a engagé il y a plusieurs années le déploiement de l'industrie du futur dans ses usines en France.

Des Serious Games sont utilisés pour former les collaborateurs et développer de nouvelles compétences.

De petits véhicules robotisés (AGV) transportent, en autonomie complète dans l'usine, les composants pour être assemblés sur la ligne de production.

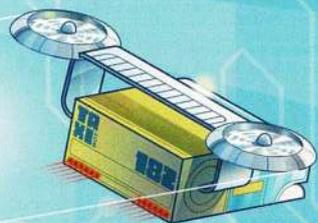
Des robots collaboratifs appelés Cobot manipulent les produits en interaction avec les opérateurs. Enfin, le big data permet d'anticiper les opérations de maintenance avant que les défauts ne surviennent.





IMPORT ENERGIE

Vous aspirez à rendre Evolutopia autosuffisante sur le plan énergétique. Excellente idée ! Mais certaines situations exceptionnelles peuvent survenir comme des pics de consommation ou une baisse de la production lors d'opérations de maintenance sur les centrales. Pour éviter le blackout, vous pouvez vous approvisionner en énergie auprès d'une autre cité ou d'un autre pays. Mais attention à ne considérer que les fournisseurs à faible impact environnemental.



INTER CONNECT

Avec les hubs d'interconnexion, il y a toujours une solution ! Ces plateformes de correspondance sont réparties judicieusement sur le territoire d'Evolutopia. Elles permettent aux habitants de changer facilement de support de mobilité (collectif, individuel) et surtout de toujours trouver un moyen de déplacement pour rejoindre leur destination finale.



LIVRAISON AUTONOME

Excédé par la multiplication des camions de livraisons encombrants et polluants ? La solution existe avec des robots autonomes zéro émission qui mutualisent, à partir d'un centre logistique, toutes les livraisons de marchandises (e-commerce, courrier, etc) vers les habitants et les entreprises. Pour une rue donnée, un seul robot assure toutes les livraisons en silence. Des drones sont utilisés dans les situations d'urgence.



LOGIS A+++

En faisant preuve d'astuce et simplement de bon sens, vous pouvez construire des habitations à énergie positive qui produisent plus d'énergie qu'elles n'en consomment sur une année. Des solutions limitant la consommation d'énergie sont associées à une production d'énergie renouvelable comme le photovoltaïque ou la géothermie. L'excédent de production est réinjecté sur le réseau d'Evolutopia.

METAVEVERSE

Avec son réseau d'environnements virtuels, le métaverse permet aux personnes d'interagir entre elles et avec des objets numériques au moyen d'avatars personnels. Faire du shopping virtuel avec un commerçant de votre quartier ou vivre une expérience inédite avec un ami vivant à l'autre bout de la planète, c'est à vous de choisir comment utiliser le métaverse. Vous pouvez aussi passer votre chemin !



MOBILAPP

Vous n'avez que l'embarras du choix ! Pour vous rendre d'un endroit à un autre, une application mobile unique propose plusieurs itinéraires combinant au mieux les différents modes de mobilité (métro, bus, autopartage, vélopartage, etc). Le service est accessible au moyen d'un abonnement unique.



eTravel.Companion

Le eTravel.Companion de Continental est un système intelligent qui informe le voyageur comme une station de radio interactive. Il prend la parole de manière proactive, mais uniquement dans la mesure où cela est nécessaire. Il atténue brièvement la musique et annonce par exemple : "Désolé de vous déranger, mais toutes les places de parking de la destination sont occupées. Dois-je choisir un itinéraire vers un autre parking à proximité ? Il y a également un e-scooter disponible là-bas, que vous pouvez utiliser pour vous rendre à votre destination en trois minutes."



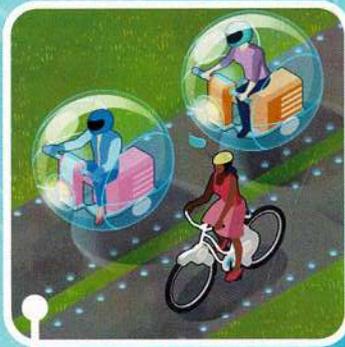
MOBILSCORE



Les fous du volant et du guidon n'ont qu'à bien se tenir ! Un permis de mobilité est adopté. Les habitants se comportant de manière citoyenne sont récompensés (avec par exemple des accès exclusifs ou prioritaires). Les auteurs d'incivilités sur l'espace commun de mobilité sont, quant à eux, soumis à des restrictions de déplacement (comme l'impossibilité d'utiliser un transport individuel).

ROUES PARTAGEES

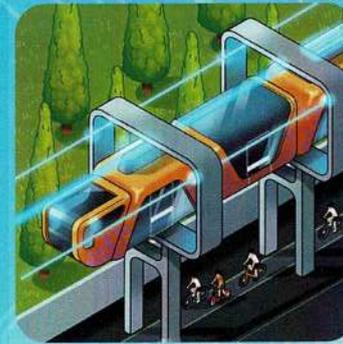
Et si, en complément de votre petit déjeuner, vous preniez un bon bol d'air ce matin pour vous rendre au travail ? Un service unique des mobilités douces et partagées (vélos, trottinettes et mono wheels) vous le permet. Le service est réglementé et le matériel entretenu. Les voies de circulation ont été adaptées pour éviter les rencontres inopportunes avec les véhicules plus lourds et la vitesse est limitée.



Key as a Service

Dans plusieurs villes, il est maintenant possible de louer au moyen d'une application, pour quelques heures ou minutes, un des véhicules ou un des deux roues mis en partage.

Votre smartphone reçoit alors, et stocke de manière sécurisée, une clé digitale utilisable uniquement sur le créneau horaire de la réservation. Le smartphone devient votre porte-clés. Depuis plusieurs années, les serveurs de Continental fabriquent et distribuent des millions de clés digitales. Il est même maintenant possible d'accéder et de démarrer son véhicule, en toute sécurité, sans sortir son smartphone de la poche.

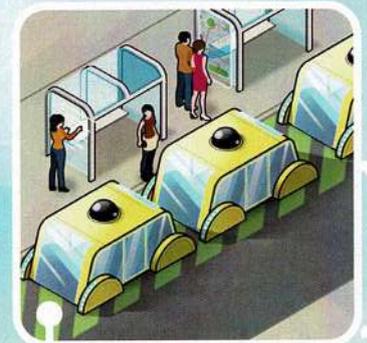


NEWLINE

Les habitants ont pris l'habitude de délaissier les transports en commun car ils en ont assez de se sentir comme des sardines en boîte. Construisez-leur de nouvelles lignes (métro, tram, téléphérique) pour décharger les lignes existantes saturées et les inciter à délaissier la mobilité individuelle sur les axes routiers à fort trafic. Profitez-en pour créer un environnement de transport confortable.

NAVETTES AUTONOMES

Vous venez de faire quelques courses et avez les bras chargés, montez à bord d'une navette autonome ! Elles circulent selon des itinéraires prédéterminés et peuvent contenir une dizaine de personnes. Si vous êtes trop loin d'un arrêt, il vous reste la solution de commander un taxi autonome. Ceux-ci sont partagés et peuvent transporter à la demande jusqu'à 4 passagers d'un point à l'autre d'Evolutopia, et ce même si les passagers ont un parcours différent.



CUBE

Pour développer les technologies nécessaires aux navettes autonomes et aux robots taxi, Continental a construit son propre véhicule autonome, le CUBE (Continental Urban Mobility Experience).

Des capteurs, unités de contrôle, logiciels et algorithmes d'intelligence artificielle sont continuellement intégrés et testés dans le véhicule avant d'être proposés à des constructeurs automobiles ou de navettes. Avec leur smartphone, les utilisateurs peuvent facilement réserver une navette autonome et même un siège préféré à l'aide d'une application.





SMART TRAFFIC

Toutes les présences de véhicules, de wheelers et de piétons sont localisées sur la voie publique. À partir d'une connaissance parfaite du trafic, le centre de contrôle de la mobilité diffuse des informations aux habitants afin de limiter les ralentissements, de fluidifier le trafic et donc d'offrir les meilleures conditions de confort possibles lors des déplacements dans Evolutopia.

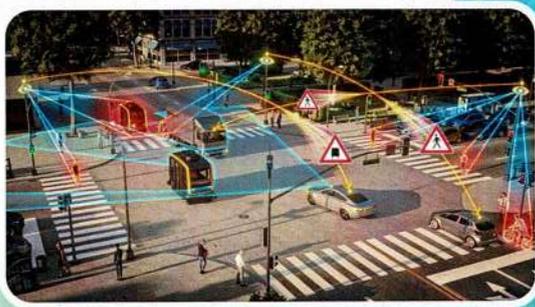


Intersection intelligente

Les intersections intelligentes de Continental à base de capteurs LiDAR, de radars et de caméras sont testées dans plusieurs villes américaines et allemandes.

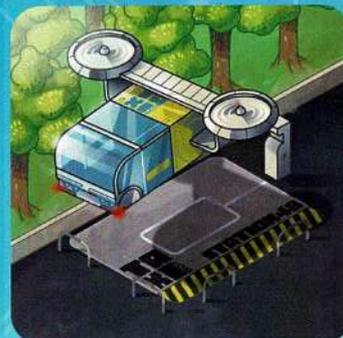
De puissants algorithmes à base d'intelligence artificielle créent une image détaillée des environs en identifiant chaque type d'utilisateur de la route.

Cela peut notamment permettre de maintenir un feu de circulation au vert si un convoi important de camions s'approche sur une voie alors qu'aucun véhicule ne se présente sur la voie transversale. La circulation est rendue plus fluide et des économies d'énergie sont réalisées.



SPATIOPORT

Si vous êtes chanceux, vous êtes tirés au sort et, après quelques semaines d'entraînement intense, vous embarquez à bord d'une fusée qui ira explorer Mars en compagnie de Thomas Pesquet. Sensations garanties ! 9 mois plus tard, vous verrez de vos propres yeux qu'il n'y a pas de planète B qui arrive à la cheville de notre bonne vieille planète Terre.



TAXI DRONES

Vous pouvez choisir de déployer un service de taxi-drones zéro émission à décollage vertical entre les différents hélicoptères situés au sommet des habitations d'Evolutopia. Il permet, en cas de besoin impérieux, de réduire de manière drastique les temps de déplacement. Ce service réglementé et limité n'est pas destiné aux VIP mais aux services de santé et de sécurité. Autant que possible, laissons le ciel aux oiseaux !

TELEPORT

La téléportation, la solution ultime à tous les problèmes de mobilité ! Si vous avez l'aventure chevillée au corps, vous êtes invités à tester l'un des portails de téléportation expérimentaux installés dans Evolutopia. L'heure et le lieu de départ sont garantis. En revanche, pour ce qui est de la destination...



TELETRAVAIL

Tout le monde aspire à un meilleur équilibre entre la vie professionnelle et la vie privée. Vous pouvez décider que chaque habitant d'Evolutopia dont l'activité professionnelle le permet puisse effectuer tout ou partie de sa mission en télétravail. Il se voit offrir la possibilité de choisir son lieu de travail alternatif (domicile ou tiers lieu). Les infrastructures de la mobilité ne sont plus saturées aux heures de pointe. Les habitants bénéficient de plus de temps à consacrer à leur famille et à leurs activités préférées.





TOTAL REPAIR

Terminé l'obsolescence programmée ! A Evolutopia, les objets sont conçus pour durer. Un centre de réparation et de rénovation est installé afin de prolonger leur vie mais aussi leur adjoindre les dernières fonctionnalités imaginées. En plus de limiter l'usage des ressources de la planète et le gaspillage, ce centre permet également de créer localement des emplois.

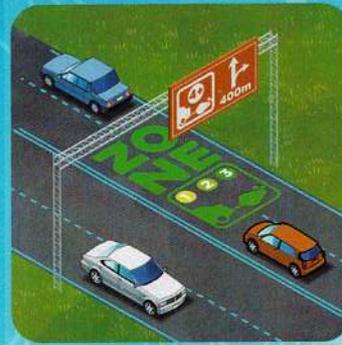
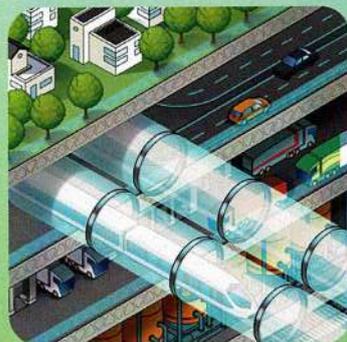
Conti GreenConcept

Le pneumatique Conti GreenConcept contient plus de 50% de matériaux traçables, renouvelables et recyclés. La proportion de matières premières renouvelables utilisées est de 35 %. La bande de roulement est en particulier réalisée avec du caoutchouc naturel provenant de pissenlits. Le matériel peut être recyclé et le pneu peut être rechapé à plusieurs reprises. En outre, le Conti GreenConcept est fabriqué à partir de 17 % de matériaux recyclés dont notamment du polyester provenant de bouteilles PET recyclées pour la carcasse du pneu.



VILLE FEUILLE

Avec Ville Feuille, la mobilité d'Evolutopia est organisée en plusieurs strates : un niveau supérieur à l'air libre dédié aux piétons et aux mobilités douces, un niveau pour les transports en commun et un niveau pour les servitudes (livraisons, services techniques d'entretien, ...). De cette façon, la sécurité, le confort et la fluidité du trafic sont améliorés pour tous les usagers.

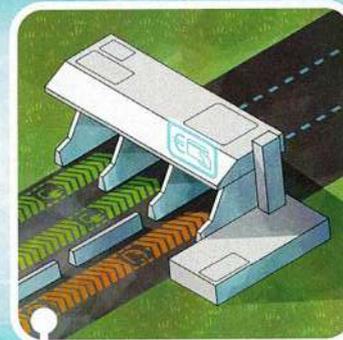


ZONE A FAIBLES EMISSIONS

Il va falloir laisser la vieille guimbarde du grand père au garage ! Les véhicules polluants sont maintenant interdits de circuler dans les zones d'habitation d'Evolutopia. La gratuité des transports en commun est offerte aux personnes ne possédant pas de véhicule propre. Des véhicules utilitaires zéro émission sont également mis à disposition des professionnels.

ZONE A PEAGE

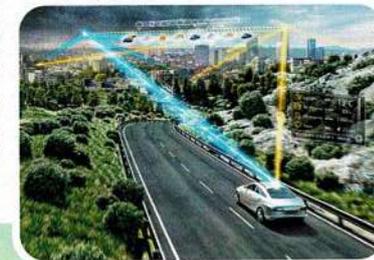
Pour les journées où le quota maximum de véhicules individuels dans Evolutopia risque d'être atteint, un péage urbain est mis en place. Le montant dont on doit s'acquitter est inversement proportionnel au nombre de passagers. Si vous n'emmenez pas toute la famille en balade, préférez alors les solutions de mobilité à faible impact pour le bien-être des habitants.



eHorizon



L'«horizon électronique» de Continental augmente la vision du conducteur au-delà du prochain virage. C'est-à-dire au-delà de ce qu'il peut voir ou de ce que son véhicule peut détecter. Au moyen des informations collectées par les capteurs des autres véhicules mais également de ceux de l'infrastructure routière, chaque conducteur est informé des événements qui sont en train de survenir sur la route qu'il va emprunter. Cela peut être une chaussée glissante, un ralentissement créé par une zone à péage ou un accident. Etant prévenus, les conducteurs peuvent adapter leur conduite en conséquence.



ZONE VERTE

Une petite balade champêtre, ça vous tente ? Des espaces naturels boisés sont créés pour permettre aux habitants d'Evolutopia de rentrer en contact direct avec la faune et la flore. La végétation joue également un rôle important en absorbant le CO2 en excès généré par l'activité humaine et en limitant la hausse des températures lors des épisodes de forte chaleur.



Curieux ?

Scannez ce QR code
pour accéder à des contenus
exclusifs sur Evolutopia :

quizz, vidéo sur les
règles, interview,
reportage
et quelques surprises !



Engagée pour une mobilité durable et connectée des personnes et de leurs biens, l'entreprise technologique Continental propose des solutions sûres, efficaces, intelligentes et accessibles pour les véhicules, les machines, le trafic et le transport.

Aujourd'hui, 100 % des véhicules fabriqués en Europe sont équipés d'au moins un produit Continental.

En France, le Groupe compte désormais 13 sites.

Il emploie près de 6 000 collaborateurs et totalise plus de 200 points de vente avec son enseigne BestDrive.