

## DÉROULEMENT

Ce jeu se déroule en 4 tours de jeu, un tour de jeu représente une année.

Chaque tour est divisé en deux temps :

- TEMPS COMMUN
  - Toutes les équipes décident des initiatives qu'elles projettent de faire à ce tour (pas de max. fixé, ils peuvent investir tant qu'ils ont des habitants). Les habitants qui seront mobilisés pour construire les ressources sont stockés dans chaque équipe.
  - Faire le point sur les éventuelles créations de liens possibles et initiatives communes.
  - Pour les tuiles centrales qui mobilisent tous les quartiers, un lien est créé en chaque début d'année dès que la tuile est construite. On résout ces tuiles en priorité, avant le tour des investissements par quartier.
- TEMPS PAR ÉQUIPE (chaque équipe à son tour de jeu)
  - Piocher une carte événement et réaliser l'action qui est décrite si besoin.
  - Lancer les dés pour connaître le nombre d'habitants sensibilisés qui vont rejoindre votre groupe dès cette année.
  - Placer les initiatives et les pions « habitants » sur le plateau de jeu à l'endroit approprié. Les habitants mobilisés pour une construction en 1 an reviennent dans votre réserve à la fin du tour.
  - Réaliser l'action symbolisée sur la tuile dès que vous la placez sur le plateau de jeu. L'action se réalise directement même pour les initiatives qui prennent plus d'un an à être construites.
- FIN D'UNE ANNEE – TEMPS COMMUN
  - Mettre à jour vos constructions sur plusieurs années et récupérer les habitants (*Julie a construit une éolienne citoyenne au tour précédent, son infrastructure est totalement construite. Julie peut récupérer les habitants mobilisés pour la construction de l'éolienne et les replacer dans sa réserve*).
  - Lire la carte de la fin de l'année et lancer la balle au travers des liens. Si la balle arrive à traverser les liens, la ville augmente sa dépendance aux énergies fossiles (sa température ?) de 5 points. Si elle est bloquée, la ville diminue sa dépendance aux énergies fossiles de 5 points.
  - Tisser les liens grâce aux tuiles « villes » et « Assemblée » si besoin (un lien par tuile « ville » effective et l'Assemblée au choix soit 6 liens soit moins 10 sur l'échelle du réchauffement).

## DESCRIPTION DES RESSOURCES

Chaque quartier dispose de quatre axes d'investissements : alimentation, énergie, eau et consommation. Chaque investissement coûte en habitants et en temps, le coût de chaque infrastructure est noté sur chaque tuile.

**Les ressources « ville »** : elles ont un rôle spécial. Elles permettent tout d'abord à accéder à l'Assemblée (accessible seulement si les 6 ressources « ville » ont été créées). Une fois créées, chaque ressource permet de créer un lien à chaque début de tour de jeu.

**L'Assemblée** : Une fois l'Assemblée investie, à chaque début d'année les joueurs peuvent choisir soit de créer 6 liens soit de descendre de 10 sur l'échelle de température.

## CONSTRUCTION D'UNE INFRASTRUCTURE

Pour construire une infrastructure, les joueurs vont devoir mobiliser deux choses : des habitants et du temps. Selon l'importance des infrastructures, elles vont se construire en plus ou moins de temps (entre 1 an et 4 ans) ainsi que demander la participation de plus ou moins d'habitants (*Pour construire une épicerie, le quartier pop' devra mobiliser 15 habitants pendant deux ans*).

Il n'y a pas de maximum d'infrastructure à construire par année, ce nombre est limité par notre nombre d'habitants impliqués. **Chaque équipe décide des investissements qu'elle souhaite faire en fonction des habitants disponibles dans son quartier**<sup>1</sup>. Attention, les habitants investis dans une infrastructure qui met plus d'une année à être construite ne seront pas disponibles le tour suivant. Les habitants retournent dans la réserve des joueurs seulement lorsque l'infrastructure est belle et bien construite.

**Lors du dernier tour, il n'est plus possible de lancer des initiatives qui s'étalent sur plus d'un an.** Les initiatives « ville » peuvent être construites la dernière année, la seule condition étant que les habitants restent sur les tuiles **jusqu'à la fin du jeu** (dans ce cas-ci, un tour).

Il n'est pas possible de faire des échanges d'habitants entre les quartiers sauf lorsqu'une carte événement le permet.

## **DESCRIPTION DES CHOCS**

À découvrir en chaque fin d'année. On lit l'événement et ensuite on lance la balle dans le tissage. Si la balle passe, l'événement se produit et on remonte de 5 sur l'échelle du réchauffement. Si la balle ne passe pas, l'événement est empêché et on descend de 5 sur l'échelle du réchauffement.

1. La ville a pour projet de vendre le terrain d'un parc public (nom ?) à un investisseur privé qui désire y construire un complexe commercial. Arriverez-vous à vous mobiliser et faire valoir votre volonté de garder ce parc comme espace public pour les habitants de la ville ?
2. Une entreprise de production de Champagne désire acheter un terrain sur la colline de la Citadelle pour y planter des vignes. De gros travaux d'aplanissement du terrain sont prévus. De plus, cette entreprise utilise de grande quantité de pesticides qui menacent la biodiversité de ce petit coin vert de la ville. Et plus directement les abeilles élevées dans les ruches présentes également sur ce terrain. Vous avez également des craintes quant à l'impact de la pulvérisation de pesticides et insecticides en ville... si proche d'écoles. Arriverez-vous à vous mobiliser et faire valoir votre volonté de garder cette espace comme espace public pour les habitants de la ville ?
3. La ville est sur le point de renouveler son contrat avec une boîte d'affichage publicitaire (nom ? ex : jc decaux) et ce pour les 10 années à venir. Vous souhaitez faire comprendre à vos représentants que l'espace occupé dans une ville par la publicité pourrait être utilisé autrement. Arriverez-vous à vous mobiliser et faire valoir votre volonté afin que la ville renonce au renouvellement de ce contrat ?

---

<sup>1</sup> Pour pimenter le jeu avec un groupe de joueurs âgés, on peut leur demander de décider des initiatives qu'ils veulent réaliser le tour en cours AVANT le lancer de dès. Ils doivent alors parier sur un jet de dès plus ou moins bon. Une fois les initiatives décidées, ils ne pourront plus changer leur choix en fonction de leur jet de dès.

4. La ville décide de rénover les quais en vue d'améliorer la circulation des voitures. Dans le plan de mobilité présenté par la ville, il n'y a pas de place prévue pour les vélos sur les nouvelles voies qui seront créées. Vous vous mobilisez pour demander aux responsables de prendre en compte le déplacement des vélos et autres usagers doux dans le dessin de ces nouvelles voies de circulation. Arriverez-vous à vous mobiliser et faire valoir votre volonté de faire une place conséquente à la mobilité douce dans la planification urbaine ?
  
5. Événement de clôture : vers le global ou vers nouvelle démocratie ? Au sein du groupe mobilisé dans la ville, vous décidez de créer un collectif de citoyen qui se présentera aux prochaines élections communales. Votre programme? Simple comme un petit caillou... mettre en place une assemblée populaire permanente. Si, durant ces quatre dernières années, les liens que vous avez tissés au sein et entre les différents quartiers de la ville sont assez solides, vous décrochez deux sièges au conseil communal, deux porte-paroles chargés de porter la voix d'une assemblée citoyenne libre. Y arriverez-vous?

## LES SYMBOLES



La ville gagne une étoile qui servira à investir l'Assemblée (coût = 6 étoiles).



Symbolise le lien, tracer 1 lien entre votre quartier et un des quartiers possédant la ressource investie. Dans le cas des infrastructures centrales, mobilisatrices de l'ensemble des quartiers, un lien sera créé à chaque début d'année à partir du moment où l'infrastructure est placée sur le plateau de jeu.



Diminution de la dépendance aux énergies fossiles de 1 unité.



Nombre d'habitants nécessaires à la construction de cette ressource.



La mesure s'applique à tous les quartiers.



Nombre d'années nécessaire à la construction de cette ressource.

## Investissements possibles :

Groupe d'achat commun	10 hab / 1 an	1 lien vers un quartier possédant un GAC
Magasin de seconde main	15 hab / 2 ans	Diminution de 2 sur l'échelle de dépendance
Epicerie coop. Et vrac	15 hab. / 2 ans	1 lien vers un quartier possédant une épicerie coop. + Diminution de 1 sur l'échelle de dépendance
Repair café	10 hab / 1 an	Diminution de 2 sur l'échelle de dépendance
Monnaie locale	2 hab / quartier / fin du jeu	1 lien entre un quartier à chaque tour de jeu
potager collectif	10 hab / 1 an	1 lien vers un quartier possédant un potager collectif
Cultures sur toits	10 hab / 1 an	Diminution de 2 sur l'échelle de dépendance
poulailler collectif	10 hab / 1 an	1 lien vers un quartier possédant un poulailler collectif
Ateliers créatifs	2 hab / quartier / fin du jeu	1 lien entre deux quartiers à chaque tour de jeu
éolienne citoyenne	30 hab / 2 ans	1 lien vers un quartier possédant une éolienne citoyenne + Diminution de 2 sur l'échelle de dépendance
panneaux solaires	10 hab / 1 an	Diminution de 2 sur l'échelle de dépendance
isolation des maisons	25 hab / 1 an	Diminution de 3 sur l'échelle de dépendance
piétonnier	2 hab / quartier / fin du jeu	1 lien entre deux quartiers à chaque tour de jeu
cantine durable	2 hab / quartier / fin du jeu	1 lien entre deux quartiers à chaque tour de jeu
toilettes sèches	5 hab / 1 an	Diminution de 1 sur l'échelle de dépendance
citerne pour eau de pluie	5 hab / 1 an	Diminution de 1 sur l'échelle de dépendance
station d'épuration	2 hab / quartier / fin du jeu	1 lien entre deux quartiers à chaque tour de jeu
parlement	6 étoiles	Mission accomplie + à chaque tour de jeu : diminution de 10 sur l'échelle de la dépendance ou création de 6 liens
festival de l'alimentation	2 hab / quartier / fin du jeu	1 lien entre deux quartiers

**LES HABITANTS impliqués (transitionneurs)**

À chaque tour de jeu, les joueurs vont avoir la possibilité de lancer deux dès. Le résultat de ces deux dès additionnés donnera le nombre d'habitants qui s'ajoutent aux habitants déjà impliqués dans le quartier. Ils restent dans la réserve des joueurs jusqu'à la fin du jeu.

**CRÉATION DE LIENS**

Il est possible de créer des liens entre les quartiers de plusieurs manières différentes :

- Via les cartes « événement »
- Certaines infrastructures possèdent des caractéristiques notamment celle de créer directement un lien avec des quartiers possédant cette même infrastructure (*Lorsque le quartier x construit un potager collectif et que le quartier y en possédait déjà un, un lien se tend automatiquement entre ces deux quartiers*). Si trois quartiers possèdent un potager collectif, un nouveau potager ne crée qu'un seul lien en plus, vers un des autres quartiers possédant un potager collectif, au choix.

**INVENTER UNE RESSOURCE**

La possibilité pour une équipe d'inventer une ressource est laissée. Le nombre d'habitants mobilisés pour cette ressource est fixé en discussion avec tous les joueurs, le maître du jeu a le dernier mot.

**CONCLUSION**

Après un nombre de tours décidés par le maître du jeu (4 tours max), Plusieurs scénarios s'offrent à vous...

1. Vous avez réussi à atteindre la partie verte sur l'échelle des dépendances et vous avez réussi à entrer au Parlement.
2. Vous avez réussi à atteindre la partie verte sur l'échelle des dépendances mais vous n'avez pas réussi à entrer au Parlement.
3. Vous n'avez pas réussi à atteindre la partie verte sur l'échelle des dépendances mais vous avez réussi à entrer au Parlement.
4. Vous n'avez ni réussi à atteindre la partie verte sur l'échelle des dépendances ni réussi à entrer au Parlement.

**Et donc...**

1. Bravo! Vous avez gagné cette partie!
2. C'est pas mal, le mouvement est en marche! Un bout de chemin reste à parcourir pour porter vos idées dans le débat public, on y est presque!
3. Vous avez réussi à ancrer vos idées dans le débat public, le passage de votre ville à une très faible dépendance aux énergies fossiles ne saurait tarder!
4. Pour cette fois, la partie est perdue!

C'est l'image de la résilience : la diversité et la multiplicité des initiatives citoyennes pour poursuivre après l'effondrement.

*(Métaphore de l'arbre qui, durant toute sa vie, s'entoure de pleins de jeunes pousses. Quand un jour la foudre tombe sur cet arbre et qu'il chute, il tue de nombreuses pousses à ses pieds. Heureusement, il reste des pousses qui ont survécu au choc. Grâce à ces pousses, la vie reprendra.)*

## **INTENTIONS PÉDAGOGIQUES**

- 1) analyser, critiquer des choix de consommation à travers des critères éthiques, sociaux et environnementaux
- 2) citer et expliquer des alternatives résilientes et locales
- 3) proposer, inventer des solutions créatives et collectives de transition, ancrées dans leur quotidien pour faire face à l'effondrement
- 4) mesurer l'importance de créer du lien, un réseau solidaire au niveau local
- 5) (re)définir leurs besoins en lien avec une vie volontairement plus simple

Retrouvez l'ensemble des traces sur [www.reseau-idee.be/rencontres/2019](http://www.reseau-idee.be/rencontres/2019)

