

DÉROULEMENT TYPE D'UN TOUR DE JEU

(Fiche pour les
joueurs)

AMÉNAGEMENT DU PLATEAU DE JEU

- o Les joueurs placent des pions aménagements sur le plateau et « payent » leur construction (en ajustant les curseurs de notre fiche jauge d'actions) : 1 minimum / 2 maximum par tour
- o Les joueurs placent s'ils le souhaitent des pions équipements/protection contre les risques sur le plateau et « payent » leur construction (en ajustant les curseurs de notre fiche jauge d'actions) : 2 maximum, mais positionnement facultatif : on peut en mettre 0, 1 ou 2 par tour.

NB : *il faut 2 pions sur la commune pour que son littoral soit intégralement protégé. S'il n'y en a qu'un, il protège soit la moitié gauche, soit la moitié droite de la commune en fonction de là où il est positionné.*

ÉCHANGES AUTOUR DES AMÉNAGEMENTS RÉALISÉS

- o On explique tour à tour à tout le monde les aménagements mis en place et les raisons de nos choix
- o Il faut que les aménagements soient en cohérence avec le plan de développement communal (= notre mission), sinon le maître du jeu peut mettre son véto. Dans ce cas, il faudra changer les aménagements que l'on installe.

ARRIVÉE DES ALÉAS

- o Le maître du jeu tire le dé des Aléas et selon le résultat (rien/submersion N1/submersion N2/submersion N3), on reporte les effets sur le plateau de jeu et sur les pions installés (cf. document pions catégorisés)
- o S'il n'y avait pas d'aménagement de protection sur le plateau, ou bien s'ils ne sont plus fonctionnels (c'est-à-dire endommagés OU détruits par la submersion que vous venez de subir), vous comptabilisez un malus « Erosion » de « -2 points » social ET « -2 points » écologie, EN PLUS de vos malus sur les pions et sur le plateau

COMPTES ET MISE A NIVEAU DES JAUGES

- o Les joueurs comptabilisent :
 - Les travaux de réparation, reconstruction s'ils ont eu lieu
 - Ce que leur rapporte / coûte l'entretien des infrastructures en place et en bon état (pions), en lien avec le malus ou non qu'ils viennent de subir suite à l'aléa submersion
 - L'aléa érosion (cf. ci-dessus), s'il existe, en fonction de la présence ou de l'état de leurs aménagements protections

DÉROULEMENT TYPE D'UN TOUR DE JEU

- Les bonus « ville heureuse » / « ami de la biodiversité » ou malus « ville malheureuse » / « SOS biodiversité » sur le niveau de leurs jauges social et écologie
- Et enfin rajoutent + 2 à leur budget
- On s'attribue des bonus/malus si on fait partie des bons élèves : les médailles (env/social +/- 8 -> +1 budget, env/social +/- 10 -> +2 budget ; env/social -/= -8 -> -1 budget, env/social -/= 10 -> -2 budget)
- On passe à l'année suivante !

À RETENIR

- o Jeu coopératif : le but c'est que tous les joueurs gagnent, c'est-à-dire qu'ils remplissent leur mission au sein de leur commune. Ainsi, cela les forcera à coopérer si une commune est en difficulté
- o Objectif : prendre conscience de la nécessité de traiter les enjeux climatiques dans l'aménagement du territoire, découvrir les moyens de le faire : équipements, coopération intercommunale, etc

A SAVOIR !

- o Caractéristiques propres attribuées à chaque commune en fonction de leur identité. Les aménagements réalisés devront être cohérents avec l'identité de la commune / Exemple : Trucville construira plutôt des maisons, alors que Truc-les-bains des campings
C'est le maître du jeu qui sera garant de cette cohérence et pourra donner son « veto » à la construction d'un équipement s'il considère que ce dernier ne correspond pas à l'identité communale !
- o La coopération : pour certains équipements, coût partagé possible pour les deux communes limitrophes, 2 équipements placés en limite communale pour chaque plateau
- o ALEAS / A la fin de chaque tour, on tire le dès pour la submersion marine ce qui définit le niveau de submersion à faire face
 - Changer les faces du dès : mettre 2 « rien », 2 « niv1 », 1 « niv2 », 1 « niv3 »
 - Les communes doivent au moins avoir 1 équipements par côté de la plage pour contrer la submersion marine : suivant le niv de submersion tiré, ce dernier sera soit en bon état, soit endommagé (pion orange sur l'équipement) et à réparer (ou pas ?), soit détruit (on enlève le pion, on a des malus à reporter inscrits dans le livret des aménagements) et il faudra le reconstruire (ou pas ?)
 - Les communes doivent avoir au moins 2 équipements fonctionnels pour chaque tour pour contrer l'érosion marine, sinon on applique un malus de -5 en social et -5 en environnement à la commune
- o ALEAS / A la fin de chaque tour, on tire le dès pour la submersion marine ce qui définit le niveau de submersion à faire face