

COMMENT PRÉSENTER À L'ORAL ET LANCER UNE PARTIE

(Fiche pour le
maître du jeu)

LE PITCH

2025, au terme d'une campagne électorale intense, vous êtes élu au conseil municipal de votre commune ...
Les choses sérieuses commencent, vous avez maintenant 6 ans pour accomplir au mieux votre mission.

Bienvenue sur le jeu Risques !

Ce jeu se joue par équipes. Il s'apparente à un jeu coopératif, même si chaque équipe aura aussi une mission qui lui est propre à réaliser.

Formez une équipe d'élus au service de votre commune. Vous pouvez choisir de coopérer avec les autres communes pour développer la vôtre... ou pas !

Vous représentez le conseil municipal de votre commune. Cette commune dispose de caractéristiques et d'objectifs qui lui sont propres, sa typologie est indiquée dans votre « pochette communale ».

Pour commencer, vous devez vous trouver un nom ...Soyez créatifs !

PRÉSENTATION DU JEU :

Votre village/ville est une commune littorale, comme toutes celles de ce jeu. Et en tant que commune située en bord de mer, elle est soumise à des aléas climatiques (Submersion marine et Erosion littorale...). **C'est l'un des éléments central du jeu, qu'il faudra que vous gardiez à l'esprit tout au long de la partie.**

Par ailleurs, chacune de vos communes a aussi des caractéristiques qui lui sont propres (attractivité touristique, agriculture, industrie, pêche, etc), qui sont indiquées dans votre fiche profil communal, que vous trouverez dans votre pochette communale Il faudra aussi prendre en compte ces éléments durant la partie, pour réussir votre mission.

- ▶ Ainsi, chacune de vos équipes va avoir à gérer des enjeux partagés avec les autres, et des enjeux qui lui sont propres.

La partie de jeu va se jouer en 3 tours, qui seront équivalents à 6 ans (1 tour = 2 ans), soit un mandat sur une mairie.

Durant ces années, vous allez devoir gérer votre commune :

- En réalisant chaque année des aménagements (c'est-à-dire en plaçant ou en retirant des pions sur votre plateau de jeu)
- En gérant votre budget (finances), votre popularité auprès des habitants (social) et les aspects environnementaux (aléas climatiques mais aussi environnement en général), c'est-à-dire :

COMMENT PRÉSENTER À L'ORAL ET LANCER UNE PARTIE

(Fiche pour le maître du jeu)

- o En mettant à jour régulièrement votre fiche jauge d'action,
 - o Mais aussi en calculant tout au long de la partie ce que vont vous coûter mais aussi vous rapporter les aménagements (pions) que vous mettrez en place à 2 niveaux :
 - Pour faire vivre votre commune au quotidien
 - Pour gérer les aléas climatiques et leurs potentielles conséquences sur votre commune
- ▶ **Attention** : au début de la partie, votre jauge a un niveau prédéfini. En fin de partie, pour avoir réussi votre mission, il faudra que le niveau de votre jauge soit au moins équivalent à celui de départ.

Avant de jouer, vous allez prendre quelques minutes pour prendre connaissance :

- De votre plateau de jeu
- De votre pochette communale et des documents qu'elle contient
- Des pions (cf. livret « les pions du jeu »)

Laisser entre 5 et 10 minutes aux joueurs pour s'approprier le jeu.

Maintenant, nous allons pouvoir commencer la partie.

Assurez-vous que vous avez positionné vos curseurs sur vos 3 jauges au bons endroits.

Vous êtes X communes à jouer, vous faites tous partie du conseil municipal de votre commune.

Vos communes font toutes partie d'une même intercommunalité.

- ▶ Ainsi, vous allez jouer chacun de votre côté sur votre commune, mais vous pouvez aussi faire du lien entre vos communes et donc jouer ensemble pour certaines actions si besoin (partage du coût d'un aménagement, construction partagée d'une piste cyclable, ...)
- ▶ Les communes des équipes situées à votre gauche et à votre droite sont les communes limitrophes, avec lesquelles vous pouvez collaborer.

Vous connaissez maintenant votre commune, ses caractéristiques et votre jauge de départ...

A vous de jouer : voici ce que vous allez faire sur ce premier tour :

1. Concertez-vous entre membres d'une même équipe, et décidez quels pions vous allez mettre en place sur cette première année de jeu, pour gérer au mieux votre commune en prenant en compte tous les éléments dont vous avez connaissance (5 min).

COMMENT PRÉSENTER À L'ORAL ET LANCER UNE PARTIE

(Fiche pour le maître du jeu)

- ▶ Pour rappel :
 - o Votre fiche profil communal contient des préconisations de pions à mettre sur le plateau, en fonction de ses caractéristiques.
 - o A chaque tour, vous pouvez mettre :
 - 1 ou 2 pions « aménagement »
 - 0, 1 ou 2 pions « protection du littoral » (NB : il faut 2 protections sur votre commune pour que son littoral soit protégé !)
 - o Dès le premier tour, vous pouvez mettre en place des pions partagés
 - o Attention de faire en sorte que votre budget ne se retrouve pas à « 0 » en fin de tour, vous seriez bloqués pour construire de nouvelles choses sur le prochain tour
- 2. Ensuite, mettez à jour vos curseurs sur vos jauges, en fonction des coûts des pions que vous avez installés.
- 3. Puis, chaque équipe présentera aux autres ce qu'elle a mis en place sur sa commune, en justifiant ses choix.
 - ▶ Attention : Une fois que les pions sont placés, il est interdit d'y toucher. Vous devrez attendre l'année suivante pour réaliser d'autres aménagements ou protections.
- 4. Enfin, je tirerai le dé des aléas (= submersion). Nous verrons bien si vos équipements résisteront aux aléas climatiques, en fonction de leur résistance mais aussi des protections du littoral mises en place sur votre commune. Si une submersion n'est pas contenue par une protection, alors elle attaque et détruit vos aménagements réalisés, ainsi que les aménagements en place sur les éléments du plateau matérialisés par des cases en pointillés blancs (dégâts différents selon l'intensité de la submersion bien sûr).
- 5. Attention : Si vous ne disposez pas de 2 protections opérationnelles à la fin du tour (non construites ou bien endommagées/détruites suite à la submersion passée), l'érosion vous attribuera un malus à reporter sur votre jauge.