

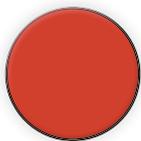
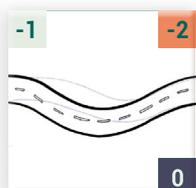
RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

Présentation du jeu

Contenu du jeu :

- 1 plateau de jeu, divisé en 5 parties (5 communes)
- Des pions IMAGES (aménagement et gestion du trait de côte) et des pions de couleur ROUGE
- 16 cartes événements
- 5 livrets communaux, contenant chacun :
 - 1 fiche récapitulative « déroulement type d'un tour de jeu »
 - 1 fiche « profil communal », contenant une présentation de la commune et de ses caractéristiques + son plan de développement (= votre mission)
 - 1 fiche « pions du jeu », pour comprendre les contenus et les fonctionnements de chacun des pions
 - 1 fiche « jugez vos actions » avec 3 parties (écologie / budget / social) et 3 curseurs associés
 - des informations annexes : 1 lexique, des photos, ...
- 1 livret du maître du jeu, contenant les mêmes fiches de celles des livrets communaux (sauf la fiche « profil de développement durable » avec 3 pions), ainsi que des fiches supplémentaires
- 1 dé

► A partir de 6 joueurs (Se joue par équipe de 2 joueurs minimum, et avec un minimum de 3 communes)



RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

Grand principes & but du jeu

L'objectif général du jeu est d'aborder de manière ludique la gestion durable du trait de côte, tout en traitant le sujet de manière réaliste.

- Le plateau de jeu représente un territoire littoral sableux fictif, découpé en 5 communes ayant toutes une portion de leur territoire sur le littoral.

- Chaque équipe :

1. Est responsable d'une commune, qu'elle va gérer comme un conseil municipal.

2. Reçoit un livret contenant toute une série de fiches pratiques, dont elle aura besoin durant la partie de jeu (cf. liste ci-dessus).

- Le but de chaque équipe est de réaliser **son plan de développement communal** (précisé dans la fiche profil communal) tout en **limitant les impacts des aléas climatiques**.

- En installant des aménagements (représentés par des pions) sur son périmètre communal,

- En tenant compte des aspects financier, social et environnemental (indiqués dans les angles de chaque pion et à gérer via la fiche « jauge d'action »),

- Et surtout en limitant les risques de submersion marine et d'érosion qui peuvent arriver à chaque tour.

Chaque équipe a une mission, la réalisation de son plan de développement.

A la fin de la partie, pour que la mission de l'équipe soit réussie, il faut impérativement que les 3 jauges d'action soient respectivement à leur niveau de début de partie, voire plus haut. Si ça n'est pas le cas, l'équipe a échoué.

- Préconisation de timing : Il est recommandé de jouer la partie de jeu en 1h-1h15, hors débriefing.

RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

Mise en place du jeu

1. Au début de la partie, chaque équipe se voit attribuer une commune, qui correspond à une portion définie de plateau, et reçoit :

- Le livret communal (cf. paragraphe « le livret communal » pour en savoir plus sur son contenu), avec différentes fiches
- La partie du plateau de jeu qui lui revient (= sa commune),

2. Chaque équipe prend un temps pour consulter et s'appropriier les divers documents qui lui ont été remis, ainsi que de sa portion de plateau.

3. Les joueurs positionnent ensuite au bon endroit sur leur fiche « jauge d'action » les 3 curseurs « écologie », « budget », « social », en fonction des chiffres indiqués en bas de la fiche « profil communal ».

4. Les parties du plateau qui correspondent aux différentes équipes sont mises en place. L'ordre des plateaux est aléatoire et on peut les mettre en place de deux manières différentes :

- On peut les juxtaposer physiquement les uns à côté des autres
- Ou alors chaque équipe conserve son plateau devant elle et les équipes de gauche et de droite jouent les communes limitrophes

► La partie de jeu peut commencer.

Déroulement du jeu

Une partie se joue en 3 tours, et chaque tour représente deux ans, et l'ensemble de la partie un mandat de conseil municipal.

A chaque tour, toutes les équipes doivent installer sur leur commune des pions représentant :

- Des aménagements réalisés (obligatoire, 1 ou 2 au choix à installer par tour),
- Des infrastructures de gestion/protection du trait de côte (facultatif, dans la limite de 2 par tour : donc 0, 1 ou 2 au choix).

RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

Premier tour

- Les membres de chaque équipe se concertent et choisissent parmi les pions les **1 ou 2 aménagements** qu'ils vont réaliser sur la commune.
- Les communes qui le souhaitent se concertent, choisissent et installent aussi des **infrastructures de gestion/ protection de trait de côte** (2 maximum).

NB 1 : Il est **possible de coopérer** pour ces actions : les communes peuvent mettre en place des aménagements et infrastructures partagés sur plusieurs communes (deux par deux). Dans ce cas, pour ces pions, les coûts sont diminués (cf. livret des pions du jeu). Si certaines communes ont des actions à planifier ensemble (souhait d'installer un aménagement / infrastructure de gestion partagé par exemple), elles le font à ce moment.

NB2 : il est possible de **poser les pions « aménagement »** où l'on veut sur le territoire communal, dans les zones N1, N2 et N3 (au-delà, non), à partir du moment où ils rentrent dans la logique d'aménagement de la commune.

Le choix des pions aménagement peut se faire suivant plusieurs critères : la cohérence entre la nature du pion et le plan de développement de la commune (*le maître du jeu est garant de cette règle et peut mettre son veto*), mais aussi le coût du pion et ce qu'il rapporte chaque année.

NB3 : **le nombre minimum d'infrastructures de gestion/protection** à installer pour protéger le littoral d'une commune dans son intégralité est de 2 (en deçà, le littoral n'est pas protégé, en tout cas pas entièrement). Mais les joueurs qui le souhaitent peuvent en installer plus (pas de nombre maximum défini). Par contre, il n'y a aucune hiérarchie entre ces éléments, et un pion gestion/protection installé n'en protégera pas un autre.

- Une fois les pions installés sur le plateau, chaque équipe **modifie ensuite la position des 3 curseurs** sur la fiche « jauge d'action » en fonction du coût, de l'écologie et du côté social des aménagements et éléments de gestion qu'elle a installée.
- Puis **chaque commune présente ses aménagements et infrastructures aux autres communes**, en justifiant ses choix au regard de son plan de développement (*c'est à ce moment que le maître du jeu peut mettre son veto, s'il considère que les aménagements d'une commune ne respectent pas son plan de développement*).

RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

- Le maître du jeu tire enfin le dé des « aléas » : il y a 4 possibilités
 - o Soit le dé tombe sur la face verte, et il ne se passe rien. On passe alors au tour d'après
 - o Soit le dé tombe sur une face bleue, et là il y a une submersion marine : elle peut-être plus ou moins forte, avec un gradient de 1 à 3 :
 - Soit de niveau « 1 » : submersion légère : cela veut dire qu'elle monte jusqu'au trait « N1 » du plateau et impacte les éléments qui sont dans cette zone (cf. fiche pions du jeu pour voir les types d'impacts en fonction des pions et des zones du plateau impactées), si et seulement s'il n'y a pas de protection sur le littoral, ou si celles-ci ont été détruites par la submersion ou l'accumulation de submersions.
 - Soit de niveau « 2 » : submersion moyenne : cela veut dire qu'elle monte jusqu'au trait « N2 » du plateau et impacte les éléments qui sont dans ces zones (cf. fiche pions catégorisés pour voir les types d'impacts en fonction des pions et des zones du plateau impactées), si et seulement s'il n'y a pas de protection sur le littoral, ou si celles-ci ont été détruites par la submersion ou l'accumulation de submersions.
 - Soit de niveau « 3 » : submersion très forte : cela veut dire qu'elle monte jusqu'au trait « N3 » du plateau et impacte les éléments qui sont dans ces zones (cf. fiche pions catégorisés pour voir les types d'impacts en fonction des pions et des zones du plateau impactées), si et seulement s'il n'y a pas de protection sur le littoral, ou si celles-ci ont été détruites par la submersion ou l'accumulation de submersions.
- ▶ NB : Si une submersion n'est pas contenue par une infrastructure de gestion/protection, alors :
 - o Les pions qui sont situés sur la/les zone(s) derrière seront fragilisés, endommagés ou détruits (selon l'intensité de la submersion, et la solidité des éléments).
 - o De la même manière, les éléments situés sur le plateau de jeu et indiqués par des carrés en pointillés subiront le même sort (selon l'intensité de la submersion, et la solidité des éléments).
- Si une submersion **endommage OU détruit** une infrastructure de gestion/protection, alors le littoral est soumis à l'**érosion** : les équipes concernées doivent baisser leurs curseurs « écologie » et « social » de 2 points chacun.
 - ▶ Autrement dit, si l'équipe ne possède pas 2 infrastructures de gestion/protection du littoral opérationnelles (ni endommagées ni détruites) à la fin du tour, elle subit un MALUS érosion.
- Le premier tour se termine là.

RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

Que faire en cas de submersion ?

Il existe dans le jeu 3 degrés de submersions possibles, avec une intensité croissante : N1, N2 et N3

Les joueurs impactés devront reporter les effets de la submersion à la fois sur les pions et sur les éléments du plateau de jeu matérialisés par des cases en pointillés blancs.

Voici les différents cas de figures :

- Le littoral est protégé par des éléments de protection (pions ou éléments du plateau) : il faudra leur impacter les effets de la submersion, à la fois en fonction de l'intensité de l'événement et de la solidité du pion (cf. doc les pions du jeu)
 - Si aucun d'entre eux n'est endommagé ou détruit (c'est-à-dire seulement fragilisé), l'ensemble des pions et des éléments du plateau de jeu situés derrière sont protégés, et ne subissent aucun effet.
 - Dans le cas où l'un ou plusieurs d'entre eux sont endommagés ou détruits (ou s'il n'y a pas d'élément de protection installé sur le plateau), les pions et éléments situés derrière ne sont plus protégés, et vont donc eux aussi subir les effets de la submersion.
 - En fonction de son intensité et de la solidité des pions et des cases du plateau, il faudra donc :
 - o Soit mettre un pion rouge dessus (éléments fragilisé)
 - o Soit retourner le pion / mettre un pion endommagé sur la case du plateau (élément endommagé)
 - o Soit retirer le pion (élément détruit)
 - Les éléments fragilisés continuent à fonctionner normalement (ils protègent + ils rapportent des points écologie/budget/social), mais leur fragilisation les rend plus vulnérables à d'autres submersions
 - Les éléments endommagés ne sont plus fonctionnels (ils ne protègent plus et ne rapportent plus de points écologie/budget/social). Les joueurs ne sont pas obligés de les réparer, mais s'ils le font ils paieront moins cher que si l'élément est détruit et qu'ils doivent le reconstruire (montant à payer indiqué sur la face du pion « endommagée »)
 - Les éléments détruits ne sont eux aussi plus fonctionnels (ils ne protègent plus et ne rapportent plus de points écologie/budget/social). Les joueurs ne sont pas obligés de les reconstruire. S'ils le font, ils peuvent soit le faire à la même place, soit le faire à un endroit, dans la même zone ou dans une autre. Les conditions financières ne changent pas.
- **Pour des informations détaillées sur le fonctionnement de chaque pion, se reporter au livret des pions de jeu.**

RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

Second & troisième tour

- Au début du tour, chaque équipe met à jour ses curseurs sur la fiche « jauge d'action ». Chaque équipe comptabilise donc sur ses 3 jauges d'action :

- o Les travaux de réparation, reconstruction s'ils ont eu lieu
- o Ce que leur rapporte / coûte l'entretien des infrastructures en place et en bon état (pions), en appliquant ou non le malus ou non qu'ils viennent de subir suite à l'aléa submersion
- o L'aléa érosion (cf. ci-dessus), s'il existe, en fonction de la présence ou de l'état de leurs aménagements protections
- o Les bonus « ville heureuse » / « ami de la biodiversité » si le niveau de leurs jauges social et écologie est égal ou supérieur à +10, ou un malus « ville malheureuse » / « SOS biodiversité » si le niveau de leurs jauges social et écologie est inférieur ou égal à -10 :
 - **Bonus de +1 entre « +10 et +14 », et de +2 à partir de +15.**
 - **Malus de -1 entre « -10 et -14 », et de -2 à partir de -15.**
- o Et enfin rajoutent + 2 à leur budget (montant des impôts et autres des éléments du plateau de jeu : toutes les équipes reçoivent « +2 » à chaque tour, quelle que soit la commune et ses spécificités)

- ATTENTION : si une équipe voit sa jauge « budget » arriver à 0 en fin de tour, elle ne pourra plus construire durant le tour suivant (MALUS). Elle va quand même engranger les différents points écologie/budget/social de manière normale, mais elle ne pourra utiliser l'argent acquis que pour rénover ses équipements. A partir du tour suivant, elle pourra à nouveau construire normalement (sauf si son budget était encore à « 0 » à la fin du tour suivant).

- La suite du tour se déroule de la même manière que pour le premier tour.

- Spécifié troisième tour : le dernier tour se déroulera de la même manière que les précédents. Seule la comptabilisation finale des points changera un peu :

- On comptabilise en fin de partie les mêmes éléments qu'en début de tour (cf. ci-dessus), sauf :
- o Les réparations et reconstructions, qui ne pourront donc plus se faire
 - o Les 2 points de budget annuels, qui ne sont pas attribués

Variante (niveau avancé) :

- Le maître du jeu peut ensuite aussi tirer une carte « événement » en plus du lancement du dé.

- Elle va venir selon les cas aider ou pénaliser les joueurs. Cet événement pourra concerner une partie ou la totalité des joueurs selon les cas. L'impact de la carte événement vient se rajouter à celui du dé en cas de carte « pénalisante » ou au contraire amoindrir l'effet du dé en cas de carte « aide ». Il peut aussi avoir en effet déconnecté de l'effet du dé.

RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

La fin de la partie du jeu

A la fin du 3ème tour, la partie de jeu se termine.

Chaque équipe vérifie alors 2 choses :

- D'une part, si elle a réalisé ou non son plan de développement (indiqué sur la fiche « profil communal »), c'est-à-dire si les aménagements qu'elle a mis en place correspondent bien à ceux préconisés dans le cadre de sa mission et de ses caractéristiques.
- D'autre part, si les curseurs de sa jauge d'action sont au même endroit ou plus hauts qu'en début de partie.

Si l'un des 2 éléments n'est pas rempli, la mission a échoué, sinon elle est réussie, et la commune se voit décerner le prix de l'adaptabilité (le maître du jeu leur remet un diplôme, sur lequel l'équipe peut inscrire le nom qu'elle s'est donné en début de jeu).

Le débriefing

Suite à la partie de jeu, un temps de débriefing collectif est ensuite préconisé.

Elle a un double objectif :

- Prendre du recul sur la partie de jeu et sur la manière dont les joueurs l'ont jouée (*un effet de la partie souvent observé et intéressant à discuter peut-être : les joueurs se prennent dans leur rôle de conseil municipal et privilégient leur mission communale et la gestion budgétaire/écologie/social au détriment du côté aléas climatiques. Un lien avec la réalité à discuter ?*)
- Extrapoler de manière plus générale sur des situations réelles qui sont propres aux joueurs.

Cette séquence est indépendante de la partie de jeu, elle concerne plus les enjeux réels des joueurs, que le jeu a juste aidé à mettre en lumière.

Présentation détaillée des éléments du jeu

Le plateau de jeu

Il est divisé en 5 parties (= 5 communes) qu'il est possible de positionner dans n'importe quel ordre : commune à prédominance **touristique (avec un caractère nature et authentique)** / commune à prédominance **touristique (avec un caractère tourisme « de masse »)** / commune à prédominance **industrielle** / commune à prédominance **agricole** / commune à prédominance **résidentielle**.

- ▶ **Les 5 plateaux peuvent être mis bout à bout ou être joués de manière individuelle par chaque équipe** (dans ce cas, l'équipe de gauche et de droite de chaque équipe constitueront ses communes limitrophes)

Il contient toute une série d'aménagements qui sont matérialisés par des cases en pointillés blancs, et qui peuvent aussi être impactés par les phénomènes d'érosion et de submersion marine (cf. paragraphe « *Que faire en cas de submersion ou érosion ?* »)

RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

Les pions

Il existe 5 catégories de pions, utilisables en recto-verso (le recto matérialise le pion en bon état, et le verso le pion endommagé) :

- Voies de circulation (aménagement)
- Stationnements (aménagement)
- Urbanisation / activités professionnelles (aménagement)
- Protections du littoral (éléments de gestion)
- Éléments du plateau de jeu (qui correspondent aux parties du plateau de jeu matérialisées par des cases de pointillés blancs)

En plus, le jeu contient aussi des pions de couleur rouge qui servent à matérialiser des niveaux de dégâts mineurs causés sur des aménagements, et qui les fragilisent uniquement.

Pour rappel :

- Les pions représentant des aménagements font partie des **éléments à installer obligatoirement** (1 à 2 au choix dans l'ensemble des pions disponibles pour la commune, tout en prenant en compte les caractéristiques communales et les indications fournies dans le plan de développement) à chaque tour
- Les pions représentant des éléments de gestion font partie des **éléments à installer de manière facultative** (0, 1 ou 2 au choix dans l'ensemble des pions disponibles pour la commune : ils protègent la commune en cas d'aléas climatiques, c'est donc à chaque équipe d'évaluer le risque qu'elle prend versus le coût qu'elle dépense pour ses aménagements)

► **Pour plus d'informations sur le fonctionnement des pions, se référer à la fiche « les pions du jeu »**

Le dé

- Un dé permet d'aborder de manière aléatoire la notion de submersion marine. Il est lancé par le maître du jeu, une fois par tour.
- Selon les faces, l'intensité de l'aléa varie :
- Soit il ne se passe rien (couleur verte),
- Soit il se passe un événement de submersion (couleur bleue) d'intensité variable selon les faces :
 - o N1 : submersion légère, qui concerne que la zone qui va jusqu'au trait « N1 » : a peu de conséquences sur les aménagements et sur les protections, sauf celles peu solides
 - o N2 : submersion d'intensité moyenne, qui concerne plusieurs zones et qui va jusqu'au trait « N2 » : a des conséquences plus importantes sur les aménagements et les protections, avec souvent des éléments endommagés, mais encore assez peu de détruits
 - o N3 : submersion très forte, qui concerne plusieurs zones et qui va jusqu'au trait « N3 » : a des conséquences très importantes sur les aménagements et les protections, avec dans la grande majorité des cas des éléments détruits

RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

Les cartes événement

► Ces cartes ne sont pas utilisées dans la version de base du jeu, mais dans sa variante plus complexe.

- Le jeu contient 16 cartes événements, manipulées par l'animateur uniquement.
- Elles sont utilisées sur les 3 tours de jeu.

Fonctionnement :

- En règle générale, une seule carte est retournée aléatoirement à chaque tour, mais parfois plus si cela est indiqué sur la première carte retournée ;
- Elles abordent différentes thématiques et enjeux : l'érosion et la submersion marine bien sûr, mais aussi la réglementation, des aspects budgétaires... ;
- Elles concernent parfois l'ensemble des communes, et d'autres fois seulement certaines d'entre elles.
- Elles peuvent venir « amplifier » ou amoindrir l'effet submersion du dé selon les cas, mais peuvent aussi avoir un effet totalement indépendant.

La fiche « jauge d'action »

- Chaque commune s'inscrit dans une démarche de développement durable, qui se définit par 3 secteurs à prendre en compte : l'économie-le **budget** / le bien-être-la satisfaction des habitants ou touristes (**social**) / **l'environnement** (écologie).
- Ils sont chacun représentés sur une fiche par une jauge graduée (= fiche « jauge d'actions »)
- Chaque équipe possède son exemplaire, ainsi que 3 curseurs à déplacer sur les 3 jauges durant la partie au fil des tours.
- Un niveau de jauge de départ est défini pour chaque commune (cf. fiche « profil communal »).
- Les éléments qui influent sur la jauge sont :
 - o La mise en place / construction d'aménagements ou d'éléments de protection
 - o Leur entretien annuel (hors réparations) / les impôts récupérés avec
 - o Leur réparation ou reconstruction
 - o Le budget mis à jour à chaque début de tour
 - o Des cas particuliers (cf. ci-après)
- Cas particulier :
 - Lorsque votre jauge « social » atteint +10, vous obtenez le label « ville heureuse » et gagnez 1 point chaque année dans votre jauge « budget ». Si vous arrivez à +15, vous gagnez 2 points chaque année.

RÈGLES DU JEU POUR LE MAÎTRE DU JEU

- A l'inverse, si votre jauge « social » atteint -10, vous perdrez votre label et devenez « ville malheureuse ». Vous perdez alors 1 point chaque année dans votre jauge « budget » quand votre jauge atteint -10, et 2 points quand elle atteint -15.
- Lorsque votre jauge « écologie » atteint +10, vous obtenez le label « ami de la biodiversité » et gagnez 1 point chaque année dans votre jauge « budget ». Si vous arrivez à +15, vous gagnez 2 points chaque année.
- A l'inverse, si votre jauge « écologie » atteint -10, vous perdrez votre label et devenez une commune « SOS biodiversité ». Vous perdez alors 1 point chaque année dans votre jauge « budget » quand votre jauge atteint -10, et 2 points quand elle atteint -15.

RAPPEL : Pour que la mission de l'équipe soit réussie en fin de partie, il faut impérativement que les 3 jauges soient au même niveau qu'en début de partie, ou plus haut. Dans le cas contraire, la mission a échoué.

Le livret communal

- Il existe un livret communal pour chaque commune du jeu, soit 5 livrets en tout.
- Chaque équipe reçoit son livret en début de partie. Il contient une série de documents qui seront utiles aux joueurs durant la partie de jeu :
 - La fiche « profil communal », dans laquelle les joueurs trouveront toutes les informations dont ils ont besoin sur leur commune, dont le plan de développement, des préconisations pour les aménagements à mettre en place et leur jauge de départ.
 - La fiche « jauge d'action » (cf. ci-dessus)
 - Le livret « les pions du jeu » (cf. paragraphe « les pions »)
 - Des informations annexes : lexique, photographies des aménagements de protection

Le livret du maître du jeu

Un livret est fourni pour le maître du jeu. Il contient tous les documents dont il aura besoin pour animer la partie, ainsi que quelques supports « pour aller plus loin » (donc plutôt à utiliser en amont pour préparer la partie de jeu ou pour pouvoir donner des informations aux joueurs durant la partie) :

- La règle du jeu « maître du jeu »,
- La synthèse des fiches communales, avec les différents plans de développement des communes
- Le livret « les pions du jeu » (cf. paragraphe « les pions »)
- Le tableau de synthèse des pions et de leurs effets
- Des informations annexes, plus complètes que celles des livrets communaux : lexiques, photographies des aménagements de protection, mais aussi éléments de réglementation, sur les coûts des aménagements.



BASSIN DE THAU
Entre Terre et Lagune

