

1. Présentation générale :

Rôle et objectifs : Vous êtes le maire d'une commune traversée par une rivière. Votre objectif est un développement harmonieux de votre territoire, à budget équilibré.

Chaque joueur dispose d'un territoire composé de 5 parcelles localisées le long de la rivière, sur lesquelles il va placer des **activités** à chaque tour. Le jeu dure **5 tours**.




Vous pouvez remporter la partie de deux façons :

1. Pour une victoire individuelle : le joueur le plus **riche** à la fin des 5 tours gagne
2. Pour une victoire collective : tous les joueurs gagnent si les **6 indicateurs environnementaux** « passent dans le vert » sur le tableau de suivi collectif, durant un même tour.
Néanmoins, tous les joueurs perdent si **4 de ces critères** « passent dans le rouge » sur ce même panneau, durant un même tour.





2. Les éléments du jeu :

a. Ressources et indicateurs environnementaux

3 ressources sont représentées dans le jeu, elles sont matérialisées par des billes :

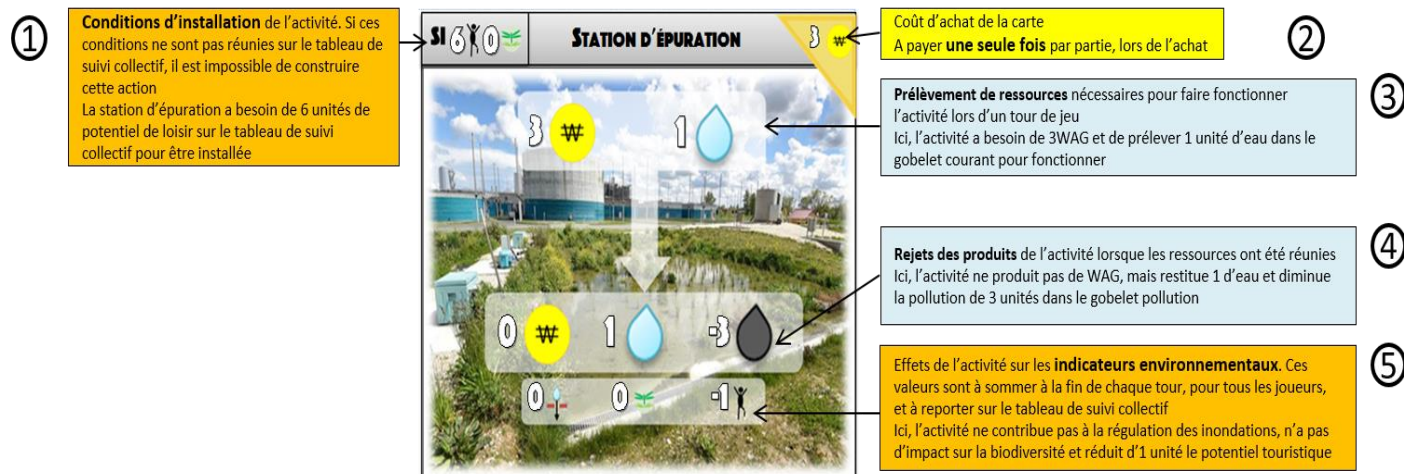
- L'eau est représentée par des billes bleues dont le symbole sur les cartes est  et dont une quantité précise est stockée dans le gobelet « courant » au début de chaque tour.
- La pollution est représentée par des billes roses dont le symbole sur les cartes est  et qui sont accumulées dans le gobelet « pollution » en fonction des activités réalisées à chaque tour.
- La richesse est représentée par des billes jaunes (WAG) dont le symbole sur les cartes est 

4 indicateurs environnementaux sont représentés par des symboles sur les cartes activités :

- La biodiversité 
- Le potentiel de loisir 
- La régulation des inondations  (capacité du terrain d'une activité à absorber l'eau)
- La beauté du paysage (seul critère subjectif à évaluer par les joueurs) 

b. Fonctionnement d'une carte activité

Pour fonctionner, chaque activité prélève des ressources matérialisées par des billes (eau, pollution, WAG) **(3)**. Ensuite, chaque activité effectue des rejets **(4)** et a des effets positifs ou négatifs sur les indicateurs environnementaux **(5)**. Une carte activité est aussi caractérisée par son prix d'achat **(2)**. A chaque fois qu'un joueur souhaite construire une nouvelle activité dans sa ville, il doit s'assurer que les indicateurs environnementaux sont à un niveau suffisamment élevé pour qu'il puisse le faire **(1)**.



D'un point de vue pratique, nous vous encourageons à placer vos billes de prélèvements/rejets directement sur vos cartes activités, au moins lors des premiers tours.

c. Tableau de suivi collectif

La rivière et son bassin versant forment un écosystème. Lorsqu'il est à l'état d'équilibre, cela offre des conditions qui peuvent être utilisées par l'Homme pour faire fonctionner diverses activités. Dans le jeu ces conditions sont observées à l'aide de **6 indicateurs environnementaux**. Ces derniers doivent être suivis tout au long de la partie. Ils permettent aux joueurs d'observer l'état de la rivière selon : la disponibilité en eau, la pollution, la régulation des inondations, le potentiel de loisirs, la biodiversité et la beauté du paysage. **Le tableau de suivi collectif est placé en aval** sur le plateau de jeu.

TABLEAU DE SUIVI

TOUR : ——— ① ——— ② ——— ③ ——— ④ ——— ⑤

DISPONIBILITÉ EN EAU	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POLLUTION	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
RÉGULATION DES INONDATIONS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
POTENTIEL DE LOISIRS	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BIODIVERSITÉ	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BEAUTÉ DU PAYSAGE	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

A la fin de chaque tour, les joueurs doivent faire un bilan collectif du niveau des 6 indicateurs à l'aide du **tableau de suivi collectif**. Chaque indicateur est noté sur une échelle de 0 à 10 à l'aide de pions placés sur chaque ligne du tableau. **D'un tour à l'autre, l'évaluation est à refaire** (remise à 0), les valeurs ne sont pas sommées. C'est-à-dire que les pions posés sur les lignes du tableau sont considérés comme des **curseurs**. Si la valeur d'un indicateur passe sous 0 lors d'une évaluation, fixez sa valeur à 0 pour ce tour.

Vous devez effectuer le suivi à la fin de chaque tour en repartant de 0

Indicateur	Point de départ	Méthode de calcul
Disponibilité en eau	10	Diminue de 2 à chaque activité mise en échec
Pollution	0	Augmente de 1 à chaque unité de pollution révélée en aval à la fin d'un tour
Régulation des inondations	0	Est égal à la somme des indicateurs de régulation des inondations présents sur l'ensemble des cartes activités
Potentiel de loisir	0	Est égal à la somme des indicateurs de potentiel touristique présents sur l'ensemble des cartes activités
Biodiversité	0	Est égal à la somme des indicateurs de biodiversité présents sur l'ensemble des cartes activités
Beauté du paysage	0	Attribution d'une valeur subjective après discussion entre les joueurs, un vote peut s'avérer nécessaire

Si 4 indicateurs sont dans le rouge à la fin du premier tour, pas de panique : nous vous laissons une chance de continuer l'aventure !

3. Déroulement d'un tour de jeu :

a. Premier tour et mise en place

1. Avant toute chose, vous êtes invités à prendre en main la **liste du matériel** et découvrir l'ensemble du matériel à votre disposition.
2. Le dernier joueur ayant pris un bain investit le territoire le plus en amont (A), puis suivent les autres joueurs dans le sens inverse des aiguilles d'une montre les territoires suivants vers l'aval.
3. Placez **un Centre ville** sur la zone au milieu du territoire de chaque joueur (cf. figure 1)
4. Chaque joueur lance le dé pour installer **gratuitement** et où il le souhaite sur ses parcelles une deuxième activité:
 - 1-2 : installez une carte maïs conventionnel
 - 3-4 : installez une carte canoë
 - 5-6 : installez une carte zone commerciale
5. Distribuez **6 WAG** à chaque joueur (stock de liquidité).

b. Phase 1

6. Au début d'un tour, une **carte « évènement »** est tirée (sauf au premier tour). Elle indique les conséquences d'un évènement sur le déroulement du tour. Appliquez immédiatement ses effets.

Celle-ci renseigne sur la météo du tour, qui détermine le **nombre de billes** d'eau mis en jeu pour le tour en fonction du nombre de joueurs (cf. tableau ci-contre). Placez les billes dans le **gobelet « courant »**, puis placez ce dernier en amont de la rivière. Derrière lui, placez le **gobelet « pollution »**, pour le moment vide, mais ça ne va pas durer !

Les gobelets « courant » et « pollution » sont vidés à la fin de chaque tour !

	Nombre de billes eau		
Météo	2 Joueurs	3 joueurs	4 joueurs
Très humide	8	12	16
Humide	7	9	13
Normal	5	6	9
Sec	3	5	6

! Au premier tour, ne tirez pas de carte événement, la météo est fixée par défaut à « humide » !

7. Chaque joueur, en commençant par le joueur le plus en amont de la rivière (A), fait circuler les gobelets « courant » et « pollution » sur la rivière, **de l'amont vers l'aval**. Lorsque les gobelets passent devant une activité, les joueurs effectuent **obligatoirement** les **prélèvements/rejets** indiqués (voir *fonctionnement d'une carte activité*). Les joueurs font de même pour l'ensemble des activités en les résolvant **l'une après l'autre** (de 1 à 5) (cf. « ordre de résolution des cartes activité »).

- Pour l'eau, les billes sont puisées/restituées dans le gobelet « courant » (l'eau consommée par une activité retourne à la banque)
- Pour la pollution, les billes sont puisées à la banque et restituées dans le gobelet « pollution »
- Pour les WAG, les billes sont collectées/restituées à la banque et dans les stocks de liquidité des joueurs.

c. Phase 2

- Lorsque le gobelet arrive à l'extrême aval de la rivière et que la dernière activité a été soldée, les gobelets « courant » et « pollution » sont **vidés** de leurs billes eau et pollution : un bilan est effectué
- Les joueurs paient leurs éventuelles **amendes** et remboursent leur **emprunt**.
- Tous les joueurs **évaluent** ensemble les 6 indicateurs environnementaux sur tout le plateau de jeu à l'aide du tableau de suivi collectif (placé en aval). Ils font le point oralement sur la situation.
- Les joueurs doivent construire une activité (une seulement) par tour dans leur ville.** Les joueurs peuvent aussi **supprimer ou déplacer** des activités de leur commune (prix de la carte pour un ajout, **1 WAG par carte** pour le reste). Les échanges et suppressions ne sont pas limités. La concertation, l'entre-aide et la collaboration entre les joueurs est possible, même si les malversations d'un promoteur véreux ou d'un politique corrompu sont toujours à craindre...
- Une fois cette phase terminée, les joueurs font le point sur ce qui a été mis en place, **vident les gobelets « courant » et « pollution »**, nettoier le plateau de jeu des billes restantes, puis passent au tour suivant.

4. Règles spécifiques

Amendes :

- **Débit écologique** : dans le cas où il reste 3 billes d'eau ou moins à l'aval, il y a une amende de 1 WAG à payer par chaque joueur.
- **Règlementation de la pollution** : dans le cas où il y a autant ou davantage de billes de pollution que de billes d'eau à l'aval, il y a une amende de 1 WAG à payer par chaque joueur.

Emprunts :

Les emprunts de WAG sont possibles. Emprunt de 2 WAG à la banque, remboursement de 1 WAG par tour pendant 3 tours. 1 emprunt par joueur est autorisé par partie. Les joueurs peuvent se prêter des WAG entre eux.

Échec d'une activité :

Lorsqu'une activité installée ne réunit pas les conditions de fonctionnement durant un tour de jeu, elle est « **mise en échec** ». On retourne la carte activité en question. Si l'activité est encore en échec durant le tour de jeu suivant, elle est perdue par le joueur et on la retire de son terrain.

- Lorsqu'une activité est mise en échec **on ne la prend pas en compte pour l'évaluation des 6 indicateurs environnementaux**. L'activité consomme quand même toute l'eau qu'elle peut et rejette le même nombre de billes, en commençant par la pollution.
 - Ex : si seulement 2 billes arrivent au niveau de ma zone industrielle qui en nécessite 3 pour fonctionner, cette dernière rejettera seulement 2 billes de pollution dans la rivière, et pas d'eau propre comme prévu.
 - Si une activité qui ne rejette pas de pollution en temps normal venait à manquer d'eau, elle rejette seulement moins d'eau propre dans la rivière.
 - Si une activité est mise en échec car le joueur ne peut pas payer son coût de fonctionnement, ses prélèvements et rejets restent les mêmes mais elle ne produit pas de richesse.
- Les cartes activités Centre ville et Ripisylve peuvent être mises en échec mais ne peuvent pas être perdues, supprimées ou déplacées par le joueur.

Achat d'eau :

Lorsque l'activité Centre ville manque d'eau il est possible d'en acheter à l'extérieur. Le prix d'1 goutte d'eau est 1 WAG. Cette action est possible seulement pour faire fonctionner sa carte Centre ville, et pas ses autres cartes activités.

Mise en perspective et débriefing

Une fois le jeu terminé, vous pouvez réfléchir et discuter ensemble sur le déroulement de la partie. Voici quelques exemples de questions à discuter.

Retour sur le jeu

- Quelle est votre opinion sur le jeu ?
- A quoi avez-vous pensé pendant le jeu ?
- Pouvez-vous expliquer votre stratégie en tant que joueur ?

Retour à la réalité

- Avez-vous appris quelque chose sur la rivière et son fonctionnement ?
- Dans quelle mesure le jeu représente-t-il la réalité ?
- Selon vous, le jeu représente-t-il bien les interactions que les sociétés humaines peuvent avoir avec une rivière ?
- Quels usages pourriez-vous avoir de ce jeu ?
- Quelles-sont les caractéristiques d'une rivière qui vous intéressent ?
- Selon vous, quels points ont posé problème et quelles mesures ont été prises pour les corriger ?
- En cas de défaite collective : quelles actions auriez-vous pu mettre en œuvre afin d'éviter un désastre écologique ?
- Vous vivez près d'une rivière ? Quelles propositions d'actions feriez-vous aux responsables de sa gestion ?