

Evénements (lus en début de tour)

Tour 1. Contexte et projet collectif d'installations sportives

Vous habitez une petite ville charmante, dans laquelle une usine représente un gros employeur. A l'orée de cette ville on trouve aussi des paysans, dans la ville des habitants, et à la tête de la commune il y a des élus, qui prennent des décisions pour l'organisation de tous.

Les paysans produisent des légumes en utilisant un peu de pesticides, ce qui laisse aussi des traces sur la terre et dans l'eau. Les habitants font parfois des achats au supermarché, en particulier de produits électroniques, ou avec beaucoup d'emballage, ce qui génère également de la pollution. Les élus doivent faire tourner leur ville, et pour cela utilisent les vieux bus de la ville, qui émettent beaucoup de particules polluantes. Enfin, l'usine, qui est aux normes, ne pollue pas dans sa production quotidienne, mais elle doit parfois augmenter sa production pour répondre aux commandes, et ces jours-là, une grande pollution envahit la ville et laisse des traces dans l'environnement.

Chacun peut aussi mener d'autres activités qui ne sont pas du tout polluantes, et sont plus ou moins intéressantes pour leur bien-être.

En ce tour 1, on pense à créer des installations sportives, gymnase, terrain de sports collectifs, dojo, stade. Ils seront utilisables par tous, donneront du bonheur. Ceux qui font vivre la ville, l'usine et les élus, gagneront en reconnaissance. Il faut juste pour cela que tout le monde tombe d'accord pour financer le projet « Installations sportives ».

Tour 2. L'école a besoin de rénovation.

Il s'agit de se mettre ensemble pour financer les réparations, qui seront faites par les artisans de la ville. Chacun peut participer avec du temps ou de l'argent à la « Rénovation de l'école ».

Tour 3. Tout le monde a vu maintenant l'effet de la pollution, qui est plutôt négatif.

Une solution est de faire venir une entreprise de dépollution, qui pourra nettoyer les sols et l'eau qui sont touchés, grâce au projet « Nettoyage de pollution ». Il pourra de nouveau être remis en jeu à chaque tour.

Tour 4. Vous voulez polluer, pas de souci. Mais vous devrez peut-être payer pour le faire.

Le projet « Impôt sur la pollution » impose que chaque joueur qui pollue paie au groupe deux fois la quantité de pollution qu'il a produite – pour une unité de pollution, il faut payer deux – jusqu'à la fin du jeu. L'argent est mis dans une caisse commune et les élus peuvent l'attribuer à un projet collectif.

Tour 5. Beaucoup de projets possibles à ce tour. Sûrement un bon moment pour faire le point.

Trois projets sont possibles pour améliorer la production et la gestion de la ville en terme de pollution. Un projet supplémentaire est une demande d'aide à l'Europe : c'est un projet qui permet de réduire les coûts des projets collectifs à moitié s'il est réalisé, dans le même pas de temps.

Tour 6. Rien de nouveau.

C'est un tour où aucun projet collectif n'est ajouté : sur la table restent ceux qui n'ont pas été réalisés ou ceux qui restent disponibles de nouveau après réalisation.

Tour 7. Etude sur la pollution qui débloque des projets ambitieux.

Il y a eu déjà beaucoup d'opportunités pour améliorer la situation de l'environnement, mais il s'agit de trouver encore une meilleure technologie grâce à une « Etude sur la pollution », qui permettra de ne plus polluer du tout par la production ou la gestion. Si l'étude est réalisé, deux projets collectifs seront proposés.

8. Fête de quartier.

Ce tour est le dernier, il permet de finaliser certains projets, et faire un bilan autour d'un verre. Le projet collectif « fête de quartier » est proposé.