

PollutionSolutions

Présentation et règle du Jeu

BIENVENUE CHEZ VOUS !

Dans la petite ville dans laquelle vous vivez, chacun s'agite dans son coin, soucieux de son bien-être et de celui des autres. L'activité économique est florissante, grâce notamment à la grande usine, que tout le monde connaît, et où une partie des habitants travaille. Nous allons découvrir dans ce jeu que... cette usine, ainsi que d'autres activités de la ville, génèrent de la pollution, et qu'elle peut avoir un impact sur la vie quotidienne.

PollutionSolutions a été conçu comme un outil de médiation tendant à traduire un dilemme de bien commun dans lequel il s'agit de négocier et agir de façon coordonnée pour assurer le bien être de tous. Prévu pour être joué en situation de classe, il est calibré pour 8 joueurs et dure entre une heure et une heure trente pour une partie – il est recommandé pour des enfants à partir de 10 ans.

Ce texte se destine aux animateurs du jeu. Il contient à la fois une description des règles que des conseils pédagogiques pour mener à bien une séance de jeu complète. Pour qu'elle soit riche, il importe d'objectiver les interactions subtiles des joueurs. Voilà pourquoi une session de débriefing est prévue après la partie, afin de capitaliser les ressentis et le vécu des joueurs.

La valeur pédagogique de *PollutionSolutions* ne peut être mesurée qu'après avoir joué puis avoir fait une séance de débriefing avec les joueurs.

Vous trouverez des conseils d'animation sous la forme : [Conseils d'Animation]

Règles du jeu

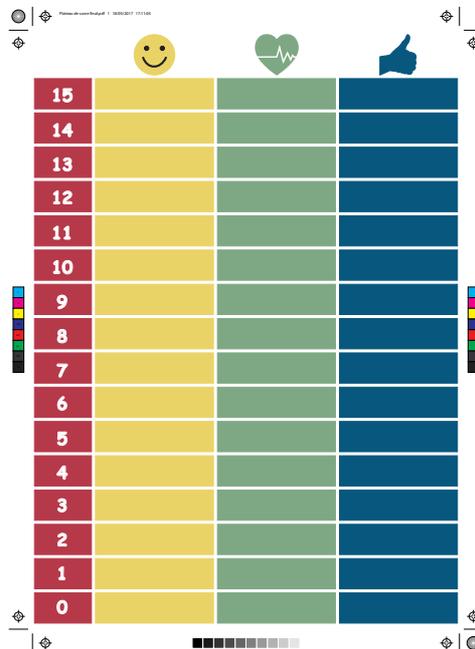
Dans ce jeu, vous incarnez un des principaux acteurs de la ville : industriel, élu, habitant ou paysan. Le jeu dure 8 tours, au bout desquels vous devez avoir le plus de points de bien-être. Ces points se gagnent réalisant des projets, soit seul, soit collectivement.

- À chaque tour, vous recevez de l'argent et du temps (ce sont vos *ressources*). Vous pouvez les utiliser pour réaliser des projets qui vous font gagner des points de bien-être, mais aussi des points de santé ou de réputation, qui sont nécessaires également. Lorsque vous réalisez des projets individuels c'est vous qui gagnez seul les points, quand des projets collectifs sont réalisés, vous pouvez en profiter même si vous n'avez pas investi vous-même.
- Parmi vos *ressources*, vous aurez aussi des cartes "bonnes intentions" (appelée parfois "mytho" par la jeune génération). Au cœur du jeu, ces cartes vous permettent de prendre des engagements auprès des autres joueurs sans forcément tenir vos promesses. Si vous êtes assez discret ou rusé, personne ne s'en apercevra.

[Conseil d'Animation : ce dernier point est central dans le jeu et son fonctionnement sera précisé plus loin. Bien qu'il mobilise des considérations morales, il est indispensable que l'animateur laisse les joueurs faire de faux investissements s'ils le souhaitent, et surtout sans les juger. Une bonne partie du débriefing consistera à comprendre comment l'usage de ces cartes a engendré ou pas de la confiance et a permis ou gêné la réalisation des projets collectifs, indispensables à la réussite de tous les joueurs].

Éléments du jeu

- Un *plateau de scores* pour noter le bien-être, la santé et la réputation de chaque les joueurs. Les pictogrammes représentant ces trois dimensions de l'état des joueurs apparaissent dans cet ordre en haut des colonnes, de gauche à droite.



- Un *plateau de pollution* qui enregistre le niveau de pollution et indique les impacts sur le bien-être, la popularité et la santé des joueurs lorsque des seuils sont franchis.

	-5	-5	-5	-5
	-5	-5	-5	-5
	-4	-4	-4	-4
	-4	-4	-4	-4
	-3	-3	-3	-3
	-3	-3	-3	-3
	-2	-2	-2	-2
	-2	-2	-2	-2
	-1	-1	-1	-1
	-1	-1	-1	-1
	TOUT VA BIEN !			

- Des *plateaux de joueur* individuels : ils rappellent le déroulement d'un tour, le rôle à jouer et ses objectifs, son revenu (les ressources qu'il reçoit à chaque début de tour), et les projets individuels qu'il peut réaliser (ici la carte habitant). Les plateaux de joueur existent aussi en version améliorée, qui remplace la première après que certains projets collectifs soient réalisés.

HABITANT

Objectif : Aspirer le plus de points de bien-être possible

VOTRE PROFIL

Vous avez déménagé récemment dans le village. Vous travaillez dans la toute nouvelle usine. Vous avez un bon salaire, vous vous investissez dans le village et sa vie. Votre intégration se passe à merveille.

Par ailleurs vous êtes une personne moderne, vous aimez les produits de haute technologie et le confort. En bon vivant, vous profitez des simples plaisirs de la vie.

LE TOUR DE JEU

- Carte événement
- Revenu
- Investissements
- Résolution des projets
 - projets individuels
 - projets collectifs
- Effets de la pollution

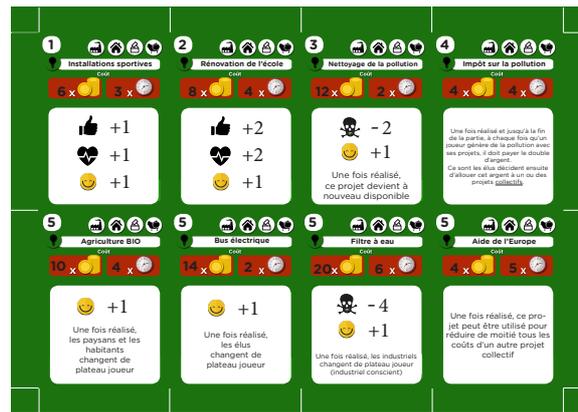
REVENU

2 x 3 x

PROJETS INDIVIDUELS

Produits de consommation	Sports et loisirs	Être en bonne santé																		
<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Coût</td> <td>Gain</td> </tr> <tr> <td>2 x </td> <td>0 x </td> </tr> <tr> <td>2 x </td> <td>1 x </td> </tr> </table>	Coût	Gain	2 x	0 x	2 x	1 x	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Coût</td> <td>Gain</td> </tr> <tr> <td>0 x </td> <td>1 x </td> </tr> <tr> <td>1 x </td> <td>1 x </td> </tr> </table>	Coût	Gain	0 x	1 x	1 x	1 x	<table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>Coût</td> <td>Gain</td> </tr> <tr> <td>1 x </td> <td>1 x </td> </tr> <tr> <td>1 x </td> <td>1 x </td> </tr> </table>	Coût	Gain	1 x	1 x	1 x	1 x
Coût	Gain																			
2 x	0 x																			
2 x	1 x																			
Coût	Gain																			
0 x	1 x																			
1 x	1 x																			
Coût	Gain																			
1 x	1 x																			
1 x	1 x																			

- Trois jeux de huit *pions de couleur* que les joueurs utilisent pour indiquer leur niveau de bien-être, ainsi que de santé (pour les habitants et les paysans) et de réputation (pour les élus et les industriels). Le dernier pion est gardé sur le plateau du joueur pour rappeler la couleur de chacun.
- Des *cartes « événements »*. Elles sont lues au début de chaque tour, elles apportent des éléments d'ambiance et font apparaître les *cartes projet collectif*.
- Des *cartes de projet collectif*. Tous les joueurs peuvent investir dans ces projets : leur réalisation donne la même récompense à tous les joueurs.



- Des *cartes ressources*. Elles composent une banque qui sert à donner à chaque joueur son revenu. Une fois un projet réalisé, les ressources qui ont été utilisées reviennent à la banque.
- [CONSEIL D'ANIMATION : Vous êtes le garant de la gestion des plateaux de score et de pollution, de la banque, des cartes événement et des cartes de projets collectifs. En fonction de l'autonomie des joueurs, essayez de leur déléguer au maximum cette gestion]

Mise en place



Chaque joueur reçoit un plateau de joueur et trois pions de couleur
Au milieu de la table (ou sur le mur avec du patafix) on place le plateau de score et le plateau de pollution. La banque de ressources est à disposition également (sur une grande table, il peut y avoir 2 banques pour faciliter l'accès de tous)
Le marqueur de pollution est mis à zéro.



Les pions des joueurs sont mis à niveau 10 pour la santé et la réputation ; à niveau 8 pour le bien-être



Les projets collectifs sont aussi rangés par ordre d'apparition. Les joueurs n'y ont accès qu'au moment où l'animateur lit les événements du tour sur son document de déroulé et leur donne les cartes.

[CONSEIL D'ANIMATION : Il est recommandé de mettre des joueurs de même type l'un à côté de l'autre (élu avec élu...) afin de favoriser les communications. Cela peut en particulier être utile si le rôle d'industriel est ostracisé durant le jeu, afin que les enfants puissent se rassurer entre eux.]

Déroulé du jeu

Une fois la mise en place terminée, les joueurs jouent 8 tours de jeu, à la suite desquels celui qui a le plus de points de bien-être est désigné vainqueur

[CONSEIL D'ANIMATION : en début de partie vous serez le garant du rythme du jeu, autorisant le passage à une étape suivante du jeu une fois que toutes les conditions ont été remplies. Au fur et à mesure que les joueurs intègrent les règles, vous pouvez progressivement les laisser prendre en charge la gestion des étapes du jeu]

Chaque tour est divisé en huit étapes :

1. Les événements : lecture de l'histoire qui introduit le tour de jeu. Introduction de la/les carte(s) de projet collectif annoncée(s).
2. Chaque joueur reçoit son revenu de la banque (argent, temps selon le revenu indiqué, « mytho » ou « bonne intention » à volonté)
3. Les joueurs investissent librement et simultanément dans des projets collectifs ou dans leurs projets individuels. La seule contrainte est d'investir ses ressources en les plaçant sur les projets concernés *face cachée*.

[CONSEIL D'ANIMATION : cette règle est centrale. Elle permet aux joueurs de faire usage de leurs cartes "bonnes intentions" sans forcément être repérés, et induit toutes les interactions subtiles dans le jeu liées à la confiance / méfiance. Parfois les joueurs essayent de contourner la règle pour bien attester de leur bonne foi. Il est intéressant de les laisser faire et revenir sur ce genre de comportements lors du débriefing.]

4. Une fois que tous les joueurs ont fini leurs investissements
 - a. les ressources sont révélées pour les **projets individuels**. On applique immédiatement les effets des projets financés (augmentation / diminution des points de bien-être, de santé, de réputation et du niveau de pollution, gain d'argent). Les ressources investies sur des projets non financés restent sur place, attendant un complément de financement par la suite.
 - b. les ressources sont révélées pour les **projets collectifs**. On applique immédiatement les effets des projets financés (augmentation / diminution des points de bien-être, de santé, de réputation, évolution des règles). Les ressources investies sur des projets non financés restent sur place, attendant un complément de financement par la suite. Certains projets sont retirés une fois réalisés, d'autres peuvent de nouveau être réalisés à des tours suivants.

[CONSEIL D'ANIMATION : lors des premiers tours, commencez par demander aux joueurs de révéler et de raconter à tour de rôle les investissements individuels qu'ils ont fait, en appliquant les effets. Cela vous permet de vérifier que tout le monde a bien compris le fonctionnement des projets. Révélez ensuite les investissements faits sur les projets collectifs, en appliquant les effets. Sur les tours suivants, les joueurs peuvent résoudre simultanément leurs projets individuels, puis résolvez un à un les projets collectifs].

6. On applique les effets indiqués sur le plateau de pollution : en fonction du niveau de pollution on retire à tout le monde le nombre de
7. On contrôle chaque pion de bien-être : s'il est au même niveau ou en dessous du niveau de celui de santé ou réputation correspondant, rien ne se passe ; s'il est au dessus, le pion bien-être redescend jusqu'au niveau du pion santé ou réputation de sa couleur.
8. Un nouveau tour commence.

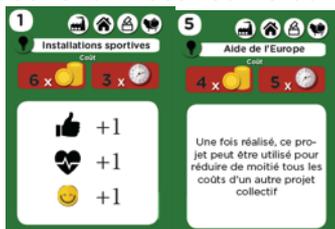
Détails du jeu

Les projets

- Chaque joueur a à disposition les projets individuels de son plateau joueur, et lui seul peut y investir des ressources.



- De plus, tous les joueurs peuvent investir sur le ou les projets collectifs disponibles



- Chaque projet indique en haut les ressources qu'il faut investir pour le financer (du temps et de l'argent)
- En bas, chaque projet indique les gains une fois le projet financé, ainsi que l'éventuelle pollution produite. Dans le cas des projets collectifs, les gains annoncés sont donnés à tous les joueurs. Ces derniers peuvent aussi indiquer des effets particuliers (cf infra)
- Les joueurs peuvent investir la quantité de ressources qu'ils veulent là où ils le veulent
- Toutes les ressources doivent être investies face cachée
- Les ressources investies sur des projets non financés, restent sur le projet
- Si des ressources sont investies en trop dans des projets collectifs, elles sont perdues sauf dans le cas de projets pouvant être réalisés plusieurs fois

[CONSEIL D'ANIMATION : en fonction de l'état de la partie, vous pouvez autoriser les joueurs à réinvestir les ressources excédentaires sur un autre projet collectif]

- Les projets individuels peuvent être réalisés plusieurs fois au cours de la partie mais pas au cours d'un même tour
- Sauf mention contraire, les projets collectifs financés font leur effet puis sont retirés du jeu.

Les ressources

- Les joueurs touchent leur revenu tous les tours
- Ils les gèrent comme ils l'entendent. Ils ne sont pas obligés de tout investir à chaque tour
- En plus du temps et de l'argent, les joueurs reçoivent chaque tour des cartes *bonnes intentions ou mytho*. Ces cartes n'aident pas au financement des projets. Elles permettent en revanche aux joueurs de *faire semblant* d'investir dans un projet collectif et inciter ainsi les autres joueurs à faire de même

[CONSEIL D'ANIMATION : distribuez 5 cartes bonnes intentions à chaque joueur au début de la partie. Laissez un tas de ces cartes disponibles afin que les joueurs puissent en avoir sans être trop remarqués des autres.]

Le plateau de score

- Il sert à noter l'avancement des joueurs dans le jeu
- Tous les joueurs sont concernés par le bien-être ; les industriels et les élus sont concernés par la popularité ; les habitants et les paysans sont concernés par la santé
- Ces scores évoluent librement mais à la fin de chaque tour on vérifie que le bien-être de chaque joueur ne dépasse pas sa popularité ou sa santé, faisant descendre le bien-être si nécessaire



Le plateau de pollution

- Certains projets produisent de la pollution et font augmenter son niveau sur le plateau. A chaque niveau de pollution est associé une perte de points (soit de santé ou de réputation ; soit de bien-être).
- Au début de chaque tour, tous les joueurs subissent les éventuels malus indiqués par ce plateau.



Par exemple : Dans l'image ci-dessus les joueurs perdent deux points de santé (respectivement de réputation) à chaque début de tour, tant qu'ils ne réduisent pas la pollution.

Effets particuliers des projets collectifs

- Nettoyage de la pollution et Aide de l'Europe. De même que les projets individuels, ces projets peuvent être réalisés plusieurs fois
- Impôts sur la pollution. Ce projet ajoute une nouvelle règle au jeu.
- Agriculture Bio, Bus électrique, Filtre à eau. Ces projets permettent aux joueurs de changer leurs plateaux individuels. Ils ont ainsi accès à des projets individuels plus avantageux
- Les derniers filtres (haute technologie) font disparaître la production de pollution.