


RÉSILIENCE

 de 3 à 5 joueurs

 1h00

Contenu

1 plateau
5 pions max
1 jeton
36 cubes ■
12 cubes ■
69 cartes

BUT DU JEU

Face aux stress et aux chocs liés aux changements climatiques et sociétaux auxquels nous sommes confrontés, la résilience territoriale est la capacité de tous au sein d'un territoire à s'adapter, anticiper et faire autrement pour bien vivre ensemble dès maintenant.

Résilience est un jeu de coopération. Une équipe se compose de l'ensemble des joueurs autour du plateau.

Vous et vos compagnons êtes des Agents Spéciaux de la Résilience. Vous travaillez ensemble à la mise en place d'actions résilientes. Votre capacité d'organisation collective et votre rapidité vous permettront de préparer par des actions de résilience un maximum de territoires aux chocs et stress à venir afin d'en limiter les impacts.

Si vous et votre équipe n'êtes pas capables de trouver des actions de résilience à la hauteur des enjeux, le département s'effondrera et cela sera la défaite pour tout le monde... Avez-vous des idées pour sauver la Gironde ?

1. MISE EN PLACE : INSTALLATION DU PLATEAU

1. Placez le plateau de jeu au centre de la table afin qu'il soit facilement accessible par tous les joueurs.
2. Prenez les cartes Ville : tirez trois cartes, placez l'ensemble des pions de chaque joueur sur la première ville tirée. Ensuite placez 1 ■, sur chacune des deux villes restantes. Mélangez l'ensemble des cartes, elles constitueront la pioche.
3. Placez le jeton sur le degré « 0 » du thermomètre.
4. Séparez les cubes par couleur : les ■, les ■, et placez-les près du plateau de jeu
5. Choisissez le joueur qui commence, continuez dans le sens des aiguilles d'une montre.

2. UN TOUR DU JEU

1. Chacun à son tour, piochez 3 cartes
2. Réalisez 0 ou 3 actions. Un joueur peut décider de n'utiliser aucune de ses actions ou bien de dépenser les 3. une carte piochée.

Une action consiste à

- déplacer son pion dans une ville adjacente, connectée par //
- à jouer une carte de sa main

3. FIN DE LA PARTIE

DÉFAITE = EFFONDREMENT

Un joueur possède plus de 5 cartes à la fin de son tour,
Le thermomètre a explosé suite à des réactions en chaîne ($> 3^{\circ}\text{C}$)
Les chocs déclarés sont trop nombreux et ne peuvent être contenus.

VICTOIRE = RÉSILIENCE

Les joueurs gagnent immédiatement et collectivement la partie si toutes les villes sont couvertes par des actions de résilience, le plateau est couvert d'un ■ par ville.

LANGON

Explosion dans la zone de stockage de produits pétroliers. La nappe phréatique est polluée par le carburant. Elle est fragilisée et se salinise de façon accélérée. Les Girondins ne peuvent plus boire de l'eau du robinet.

ESCAUDES

Extinction des abeilles, cela a des conséquences très graves, effondrement de la sécurité alimentaire.

CRÉON

Invasion de frelons asiatiques et de moustiques tigres, les Girondins doivent s'enfermer chez eux pour éviter les piqûres et la transmission de maladies.

LÈGE-CAP-FERRET

Le réchauffement de l'eau entraîne l'apparition d'une algue qui ravage les parcs ostréicoles

BRAUD-ET-SAINT-LOUIS

Des vagues géantes s'abattent sur les réacteurs nucléaires qui se retrouvent noyés.

BÈGLES

Une vague de froid glaciale menace les personnes habitant dans des logements vétustes.

CISSAC-MÉDOC

Les sols sont trop dégradés, les récoltes sont moindres et de trop mauvaise qualité pour la sécurité alimentaire et la bonne santé des Girondins.

Les 12 CHOCs

COUTRAS

A la suite de pluies torrentielles, l'eau monte à une vitesse vertigineuse ce qui entraîne la destruction de maisons, une coupure d'électricité et des coulées de boue.

SALLES

Des incendies dus aux chaleurs caniculaires se déclarent ravageant les parcelles sylvicoles et agricoles de la Gironde.

SAINT-MAGNE

Les températures varient entre 45 et 50°C durant plusieurs semaines, les réseaux électriques, internet et ferroviaires sont interrompus.

SOULAC-SUR-MER

Océan démonté et vagues violentes, la côte recule et les maisons en bord d'eau sont détruites ou inhabitables.

CASTILLON-LA-BATAILLE

Les axes routiers et les traitements en produits phyto des parcelles agricoles et viticoles dégradent fortement la qualité de l'air. Les Girondins restent enfermés pour éviter de tomber malades.

Partage d'information sur les cartes :

Les joueurs peuvent parler ouvertement de stratégies, c'est un jeu collaboratif. On gagne ensemble. On perd ensemble. Les joueurs jouent avec leur main visible. Parce que Résilience est un jeu de coopération et de courage (et pas de mémoire), les joueurs peuvent regarder la défausse à n'importe quel moment.

Limite de la main :

Les joueurs ont une limite de 5 cartes en main. Si un joueur possède plus de 5 cartes à la fin de son tour, la partie est perdue.

Les différentes cartes du jeu :

CARTE CHOC :

Chaque fois qu'un joueur tire une carte choc, défaussez la carte et faites ce qui suit :



Mettez 2 cubes ■ dans la ville touchée. Cela peut provoquer une réaction en chaîne : alors que le joueur doit ajouter un cube à une ville qui en a déjà 3 de cette couleur, au lieu d'ajouter un 4ème cube, ajoutez ■ sur chaque ville adjacente (/////////). Déplacez le jeton sur le thermomètre à chaque réaction en chaîne (1 réaction = +0,5°). Si le nombre de réactions en chaîne atteint 3°, la Gironde s'est effondrée, la partie est terminée et les joueurs ont perdu. Une ville ne peut être touchée que par 1 réaction en chaîne et la carte choc ne compte pas comme une action.

CARTE BOOST :

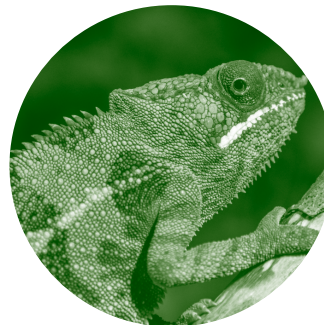
La carte boost compte comme une action. Lorsque cette carte boost est jouée, suivez les instructions de la carte, ensuite défaussez-la.

CARTE événement SPÉCIAL :

Ces cartes peuvent être jouées pendant le tour du joueur qui les a tirées, elles comptent comme une action. Lorsque cette carte événement spécial est jouée, suivez les instructions de la carte, ensuite défaussez-la sur le plateau à l'endroit dédié.

CARTE stress :

La carte stress ne compte pas comme une action. Elle prend effet de suite: mettez 1 cube ■ dans la ville concernée. Cela peut provoquer une réaction en chaîne puis elle est défaussée.



Le caméléon s'adapte aux situations. Il se fond dans le paysage en un instant en modifiant la couleur de ses pigments. En tant que chasseur, il se dissimule pour approcher sa proie et la surprendre. En situation défavorable, il devient invisible. Comme séducteur, il se pare de couleurs flamboyantes pour éblouir les femelles et repousser ses concurrents potentiels. Il fait face à une grande diversité de situations très exigeantes.



Le roseau récupère facilement. Il plie, mais ne rompt pas, et revient à son état initial sans dommages après les turbulences, quelle que soit la force du vent. Il n'est pas résistant comme le chêne qui casse lorsque le vent est trop fort.



La chenille se transforme en papillon. Cet insecte possède l'extraordinaire faculté de pouvoir évoluer dans deux habitats totalement différents. La chenille rampe et se nourrit de feuilles, le papillon vole et s'abreuve de nectar de fleurs. Pour devenir un papillon, la chenille quitte sa zone de confort et abandonne l'environnement avec lequel elle est familière. Elle peut aller vers le renouveau lorsque les conditions du milieu le demandent, mais cela exige de faire le deuil de la chenille...C'est la métamorphose que décrit si bien Edgar Morin.



La colonie de fourmis répond rapidement et spontanément. Elle résout des problèmes complexes sans l'aide d'un chef, mais grâce à une multitude de comportements individuels très simples qui font émerger une intelligence collective souple et rapide à mettre en mouvement. La colonie fonctionne grâce à l'auto-organisation.



LA TOILE D'ARAIGNÉE est un ensemble robuste, mais souple. Elle est composée de fils solides ou élastiques selon la fonction qu'ils sont censés remplir dans la structure. Les plus fins sont sensibles aux vibrations. Les autres, plus épais, sont très résistants aux aléas du climat, ils maintiennent la stabilité de la toile et assurent sa longévité. Enfin, la toile ne se conçoit pas sans l'araignée qui, en cas de choc, peut facilement la réparer... La toile est donc robuste, mais pas solide. Elle est souple, mais pas fragile.



LE COELACANTHE est persistant. Ce poisson, qualifié à tort de « fossile vivant », est présent sur Terre depuis environ 400 millions d'années. Bien qu'il ait peu évolué morphologiquement, il a malgré tout adapté son anatomie pour rester compatible avec son environnement. On peut le considérer à ce titre comme le symbole de la soutenabilité.

LES SIX SYMBOLES DE LA RÉSILIENCE

Variante possible ou challenge n°4

Pour mieux se représenter les différentes qualités d'un système résilient, aidons-nous de six symboles bio-inspirés. Chaque symbole représente une facette de la résilience. Toutes les facettes ne sont ni nécessaires ni exclusives ; simplement, plus un système côtoie ces symboles, plus il a de chances d'être résilient.

Toutes ces caractéristiques : la robustesse, l'adaptation, la récupération, la réactivité, la transformation, la persistance forment un bouquet relativement flou et complexe. Elles décrivent cependant assez bien la résilience. Mais la raison peine à bien cerner ce concept, qui fait davantage appel à l'intuition. Comme en témoignent les six caractéristiques proposées ci-dessus (qui ne doivent pas être prises comme des définitions, mais bien plus comme des balises pour cerner le concept), la résilience est une notion aux mille visages.

IMPORTANT : Pour les joueurs confirmés, ils devront imaginer une action résiliente en lien avec le symbole et sa caractéristique. Par exemple : imaginer une action où l'on (se) transforme comme la chenille, ou encore une action appelant à l'organisation collective et spontanée comme la fourmi.

CRÉER UNE ACTION RÉSILIENTE :

Pour mettre en place une action résiliente, vous devez être au moins deux joueurs dans la même ville et disposer d'une carte « action résiliente ». L'action résiliente doit être remplie de manière consciencieuse et réaliste. Une fois la carte remplie, déposez la carte à côté du plateau de jeu, enlevez les cubes ■ s'il y en a et mettez un

La toile d'araignée est robuste mais souple, très résistante aux aléas du climat...

ACTION RÉSILIENTE

Nom :

Qui :

Quoi :

cube ■ sur la ville où vous êtes. Désormais cette ville est préparée aux chocs et stress à venir, plus aucun cube ■ ne peut être placé sur elle et elle bloque toutes les réactions en chaîne.



ATTENTION !

Vous disposez de 5 min maximum pour réaliser une fiche action résiliente.

CARTE VILLE :

Vous avez pioché 1 carte ville, vous pouvez vous y rendre. Elle compte comme une action.

NIVEAU CONFIRMÉ :



Qu'est-ce qui vous attend à ce niveau ?

Vous avez tiré une carte maître du jeu ? Cette carte est là pour venir challenger les joueurs dans votre action de résilience. Cette carte est valable pour la rédaction de votre prochaine action résiliente. Une fois cette carte jouée, défaissez-la.

Challenge n°2

Action résiliente en coresponsabilité

Lors de votre prochaine action résiliente, vous devez veiller à ce que chacun fasse sa part. Pour cela, veillez à ce que les habitants, les acteurs économiques, les associations et les pouvoirs publics aient bien un rôle fort action résiliente à mettre en oeuvre. Si chacun s'y met et fait sa part, l'action aura bien plus d'impact.

Challenge n°1 :

Action résiliente radicale

La prochaine action résiliente se doit être radicale. Définissez votre action avec du 0 ou du 100. Par exemple : 0 artificialisation nette des sols, 100% alimentation biologique locale. La radicalité permet de gagner en impact dans l'ambition d'un territoire 100% résilient.

Challenge n°3

Action résiliente citoyenne

Lors de votre prochaine action résiliente, vous êtes un collectif d'habitants mobilisé sur les questions de résilience. Ensemble, vous devez imaginer une action en lien avec votre pouvoir d'agir.

Challenge n°4

Action résiliente bio inspirée

Selon la carte action résilience tirée, les joueurs devront imaginer une action résiliente en lien avec le symbole et sa caractéristique. Par exemple : comment se transformer comme le papillon? comment s'organiser collectivement et spontanément comme la fourmi?