



# Agir ou subir ?

Un exemple de partie, pas à pas, pour le meneur de jeu (MJ)

Un outil d'animation  
de Gwec'hen ROHOU  
et Charles BOULLAND  
charles.boulland@yahoo.fr

**Jeu de rôles:** coopératif et de compétition  
**Durée :** 2 heures  
**Nombre de joueurs :** 5 minimum  
**Age :** adultes et enfants à partir de 12 ans

## MISE EN PLACE DU JEU

**Présentation :** le plateau de jeu représente une commune littorale. Pour gagner du temps, le meneur de jeu a placé les 5 tuiles blanches des biens communaux et la règle des coefficients multiplicateurs (le x 4 à la 8ème ligne en partant du rebord côté mer). Avec quelques tuiles bleues, il poursuit l'estuaire en matérialisant un fleuve. Voir photo du plateau de jeu en début de partie.

Le meneur du jeu (MJ) explique que les joueurs sont les habitants d'une commune littorale, qu'ils vont y vivre, investir dans diverses activités : l'idée est de fonctionner comme dans la « vraie vie ». Distribuer l'annexe 1 (« pour les joueurs ») (ne pas trop en dire !).

Remarque : ce jeu ne tient pas compte de la réglementation en termes d'urbanisme.

### Dotation initiale de chaque équipe

- 200 000 € (ou 250 000) = 2 billets de 100 : permet de gagner du temps pour l'urbanisation du littoral
- 2 terrains libres (tuiles à l'envers), une résidence principale et une résidence secondaire.
- la fiche « report des gains » pour le calcul des dépenses-recettes

### **Conseil municipal**

Chaque équipe désigne un élu municipal ou est, elle-même, une élue pour constituer le Conseil Municipal (CM).

### **Election du Maire**

Pour gagner du temps : quelqu'un se désigne (ou si vous le souhaitez, c'est vous, le MJ)

ou chaque élu lance un D6 et celui qui fait le plus gros chiffre devient Maire.

Le maire doit gérer la feuille de report des gains de la municipalité (lui donner l'annexe 5 « Pour la municipalité »)

Le Maire a pour missions de **convoquer le conseil** pour entendre ce que les élus ont à dire et de soumettre au vote des **projets d'aménagements** du territoire.

### **Choix du comptable**

Chaque équipe désigne **un comptable** (quelqu'un à l'aise avec les chiffres) en charge d'établir la comptabilité de l'équipe (calcul gains et investissements) et de déterminer les gains à réclamer au MJ en fin de tour (lui donner l'annexe 5 « Pour les joueurs »)

## LA PARTIE (un exemple)

### Tour 1 (an 2025)

#### LES EQUIPES

Chaque équipe va placer ses 4 tuiles distribuées au départ (terrains et constructions). La 6<sup>ème</sup> et 7<sup>ème</sup> lignes (les 2 premières continentales) **ne sont pas constructibles**.

- Donner 5 min.
- Quand l'installation des 4 tuiles est terminée, chaque équipe reporte sur l'annexe 5 ses constructions et les gains correspondants sur la ligne **2025**. Attention au coefficient multiplicateur donné par la règlette que vous avez placée sur le rebord du jeu.

Le MJ leur donne la somme correspondant aux gains du tour.

LE MAIRE à chaque tour :

- reporte sur sa fiche de gains (bleu-blanc-rouge) les impôts et taxes perçus (port, criée, fonciers, taxes de séjour ,,,) ainsi que, éventuellement, les aménagements votés.

Le MJ donne à la Mairie ses gains

### Tour 2 (an 2030)

#### Investissements 2025-2030

Forts de leurs gains de 2025, les équipes peuvent choisir une ou plusieurs constructions pour 2030. Attention, pour installer une construction, il faut d'abord avoir acheté un terrain libre sur lequel on peut ensuite réaliser la construction. Ces 2 opérations peuvent être faites dans un même tour (quand on construit, on remplace la tuile terrain libre par celle de la construction).

Donner 5 à 10 min pour le faire.

Le MJ perçoit l'argent de chaque équipe correspondant aux investissements

#### Gains 2030 :

Chaque équipe remplit sa ligne 2030. Elle reçoit alors le dividende correspondant au gain du tour.

Le CM perçoit les gains du port et de la criée et peut (ou non), avec son budget, voter des résolutions pour réaliser des achats.

### Tour 3 (an 2040)

#### Investissements 2030-2040

Chaque équipe peut acheter une ou plusieurs constructions ou (et) terrains.

Le MJ perçoit l'argent de chaque équipe correspondant aux investissements

#### Gains 2040

Chaque équipe (et la mairie) remplit sa ligne 2040. Elle reçoit le dividende correspondant au gain du tour.

**Montée du niveau marin :** Le MJ lance un dé (Dé 6 faces ou D10 ou les 2). En fonction du chiffre, la mer va monter d'autant de cases sur la plage (tuiles bleues). S'arranger pour faire un total d'au moins 4.

Le Maire **peut** réunir un CM pour entendre ce que les élus ont à dire.

## Les défenses contre la mer :

Vu l'avancée de la mer et sur incitation (ou non) du MJ, les joueurs doivent être amenés à réfléchir sur un élément de protection. L'annexe 2 donne les différentes possibilités :

- soit on ne la distribue pas : on gagne du temps car les joueurs ne vont pas penser qu'à la digue (on pourra les présenter en fin de partie si on a le temps).
- soit on la donne en explicitant les limites de chaque aménagement (Attention, il faut finir par faire choisir la digue)

Ces aménagements sont matérialisés par des jetons de couleur à placer sur le plateau.

La municipalité peut prendre à sa charge, percevoir un impôt à chaque équipe ou simplement participer.

Des joueurs peuvent s'associer pour payer cet aménagement de défense.

À ce moment de la partie, la discussion entre joueurs peut aboutir à une réflexion commune sur le choix pour **agir** contre l'avancée de la mer. Dans la quasi-totalité des parties, les joueurs ne pensent qu'à construire une digue, laissez faire! Si ce n'est pas le cas, le MJ doit s'arranger pour que les joueurs en construisent une.

Option : une fois la digue décidée, mauvaise nouvelle, le captage d'eau potable est contaminé par l'eau de mer. On doit refaire un nouveau captage qu'il faut payer. Astuce: prendre suffisamment d'argent à la mairie pour qu'elle ne puisse pas payer seule la construction de la digue, il faut donc faire appel aux impôts. Mais comment les répartir ? Idem pour tout le monde ? Ceux qui ne sont pas en front de mer trouvent cela injuste (intérêt particulier/intérêt général à mettre en avant ce problème à venir).

## Tour 4 (an 2050)

### 1- Investissements 2040-2050

Les équipes continuent leurs investissements.

Le MJ perçoit l'argent de chaque équipe correspondant aux investissements

### 2- montée du niveau marin :

Le MJ lance un dé (D6 ou D10 ou les 2) et la mer monte d'autant de cases sur le plateau de jeu : s'arranger pour que la mer monte tellement qu'elle devrait envahir le continent (lancer les 2 dés). Mais « la digue protège » (c'est noté sur l'annexe 2 !).

### 3- gains 2050

Chaque équipe (et la mairie) remplit sa ligne 2050. Elle reçoit le dividende correspondant au gain du tour.

## Tour 5 : 2060

### 1-investissements 2050 -2060

Rassurés par la digue (et le MJ), les équipes continuent leurs investissements (même sur le littoral)

Le MJ perçoit l'argent de chaque équipe correspondant aux investissements

### 2 -montée du niveau marin :

Le MJ lance un dé : la digue protège, ouf !

Mais, malgré la digue, 2 mauvaises **surprises** :

# Sous nos pieds, l'eau de mer est également présente dans les sédiments. Plus le niveau marin va s'élever (plus la mer se rapproche du littoral), plus l'eau salée va pénétrer loin sous le continent. On assiste à une remontée de nappes d'eau douce superficielles dans cette zone basse arrière-littorale poussées vers la surface par l'eau de mer qui pénètre de plus en plus sous le continent : les inondations par remontées de

nappes deviennent de plus en plus fréquentes voire finissent par être permanentes. La pénétration de l'eau de mer se fait selon un biseau appelé biseau salé.

# De plus, à ce stade de la montée du niveau marin, le fleuve côtier (même appelé rivière) ne peut plus évacuer correctement ses eaux d'où des débordements en zone basse qui inondent de plus en plus souvent les biens situés dans cette zone arrière littorale (lignes 9 et 10 du plateau).

Le MJ doit bien insister et montrer qu'une digue n'empêchera pas les inondations permanentes dans les zones basses arrière-littorales. En effet, la quasi-totalité de nos concitoyens pensent que les digues suffiront à se protéger de l'élévation du niveau marin (d'où ce jeu !).

**La zone 9 et 10 est trop souvent sous l'eau, les assurances ne veulent plus assurer les biens, il y a trop souvent des dégâts : vivre dans cette zone devient hasardeux et même en ligne 8. Les biens perdent de leur valeur. Le MJ déplace la réglette des coefficients pour que le x4 soit au niveau de la ligne 11.**

### **Gains 2060 :**

Chaque équipe remplit sa ligne 2060 (attention à ne plus comptabiliser les biens avec les mêmes coefficients multiplicateurs). Elle reçoit le dividende correspondant au gain du tour.

## **Tour 6 (2060-2070)**

### **1- Investissements 2060**

Les équipes continuent leurs investissements.

Le MJ perçoit l'argent de chaque équipe correspondant aux investissements

### **2- Montée du niveau marin**

Lancement d'un dé (6 ou un D10 ou les 2). Les joueurs n'ont pas pensé à entretenir la digue ! Elle cède et la mer ennoie les terrains derrière : c'est une submersion marine. C'est ce qui s'est passé en 2010 à la Faute sur mer en Vendée (29 morts).

**Mauvaise nouvelle. Par décision de l'Etat, pour des raisons évidentes de sécurité, personne ne peut plus habiter sur les lignes 7, 8, 9 et 10. Les biens sont définitivement perdus.** De plus, les propriétaires doivent participer à la déconstruction : 20 000€ par bien

### **3 – Gains 2070**

Chaque équipe remplit sa ligne 2070 (attention à ne plus comptabiliser les biens perdus pour ce tour) . Elle reçoit le dividende correspondant au gain du tour.

Il faut reconstruire la digue. Normalement la mairie n'a plus assez d'argent. Comment faire ? Un impôt exceptionnel. A ce stade certains (les prudents) ne voudront pas payer pour ceux qui ont profité de la proximité de la mer en début de partie ! C'est un débat actuel dans notre société : qui paiera ? Le MJ doit mettre en exergue les différents comportements pour mettre en avant le dilemme « intérêt particulier -intérêt général »

Le MJ perçoit l'argent de l'entretien de la digue.

Remarque : le jeu peut s'arrêter à ce stade, les objectifs principaux de l'animation sont atteints.

## **Tour 7 (2070-2080)**

### **1- Investissements 2070**

Les équipes investissent où elles peuvent. S'il n'y a pas assez de terrains, les joueurs peuvent en acheter à ceux qui en ont. Comme dans la vraie vie, ceux qui ont des biens peuvent faire monter les prix !

## 2- Montée du niveau marin

Le MJ lance les dés et dit que les digues ne résisteront pas à la pression des mers. On laissera la mer passer et envahir les anciennes zones construites (zones d'expansion marine).

## 3- Gains 2080

Chaque équipe remplit sa ligne 2080 (attention à ne plus comptabiliser les biens perdus). Elle reçoit le dividende correspondant au gain du tour.

## Tours 8 et 9 si besoin

Même déroulé que précédemment. L'idée ici est d'arriver à la pénurie de terrains à vendre et d'aborder l'idée de repli dont on entend souvent parler comme un mot magique.

- Repli d'accord, mais où ? Les terrains en arrière littoral appartiennent déjà à quelqu'un !
- De plus, un repli ce n'est ni plus ni moins que de démolir pour aller reconstruire ailleurs et ça a un coût (fixé par le MJ) !

**Fin de la partie Si besoin:** chaque équipe compte son argent et y ajoute la valeur des biens coefficientée

## CONDITION D'UTILISATION

**Nombre de joueurs :** à partir de 5. Optimum : 10-15 répartis en 5 équipes

**Durée du jeu :** de 1h30 à 2 heures

## DESCRIPTION MATERIEL DU JEU

Un plateau de jeu représentant un espace côtier (mer, plage, intérieur) qui va être soumis à l'érosion littorale.

Il n'est pas régulier mais en relief avec

- une zone basse marine, une zone haute de dune, une zone base d'arrière dune (lignes 9 et 10), une zone haute d'arrière littoral.

Une règle est placée sur le bord du jeu (au départ, à la 8ème ligne en partant du rebord de plateau côté mer). Elle indique le coefficient de valeur des gains liés aux constructions selon leur proximité de la mer.

En dehors de cette règle des prix, les constructions valent simplement ce qui est indiqué dans le tableau des prix remis à chaque équipe (donc x 1).

Chaque équipe dispose d'une couleur de tuiles et d'une fiche où elle reportera les gains qui s'y rapportent (cf. fiche report des gains).

Des **tuiles blanches** représentent les aménagements publics : mairie, école, port, criée, église

La 6<sup>ème</sup> et 7ème lignes (les 2 premières continentales) **ne sont pas constructibles**