



Urbi Co-Lab'

Investissez le champ de compétences
des différents professionnels
de l'acte d'aménager !

Règles du jeu



(R)éveillons nos pratiques

Préface

Ce jeu a été co-conçu avec les professionnels de **La CO-Lab'**, le Lab' d'intelligence collective Ville et Processus de Ville & Aménagement Durable.

Ville & Aménagement Durable est un centre d'échanges et de ressources qui mobilise et anime un réseau de plus de 2 000 professionnels de la Région Auvergne-Rhône-Alpes, sur les enjeux du bâtiment et de l'aménagement durables. Son rôle est d'agir et de penser les territoires de demain par le retour d'expérience (expertise, retour terrain), le débat, la formation et l'information.

Ce jeu a également bénéficié de la matière grise des étudiants de la formation GAMAGORA (Université Lyon 2), et de l'atelier PIMP TON JEU piloté par la Compagnie des rêves urbains.

Ce jeu vous a plu ? Vous souhaitez commander un exemplaire ou louer une boîte en vue d'animer une autre partie ?

Contactez-nous à l'adresse

contact@ville-amenagement-durable.org

Retrouvez également les autres jeux sérieux et outils pédagogiques ainsi que l'ensemble des actions menées par Ville & Aménagement Durable sur notre site internet :

www.ville-amenagement-durable.org

Sommaire :

page 3	Introduction et objectif
page 3	Fin de la partie
page 4	Matériel
page 8	Termes de référence
page 9	Mise en place
page 11	Déroulé
page 12	Détails du déroulé

Introduction et objectif

Joueurs et animateur incarnent chacun le rôle d'un des acteurs d'un projet d'aménagement.

Leur objectif : coopérer, afin de proposer un projet répondant aux enjeux du territoire et à des objectifs fixés collectivement, tout en poursuivant des objectifs personnels cachés, fixés par une carte individuelle Personae qui leur est attribuée.

Pour gagner, chaque joueur devra mobiliser ses propres leviers d'action et interagir avec le reste de l'équipe afin de remplir :

- les objectifs collectifs du projet ;
- l'objectif individuel caché de sa carte Personae.

ATTENTION : l'objectif global reste la priorité !

La totalité de l'équipe est considérée perdante si les objectifs du projet global ne sont pas atteints.

Fin de la partie

La partie prend fin lorsque le 4^{ème} îlot est réalisé, ou lorsque le budget alloué est épuisé. La qualité du projet peut alors être jugée, au regard du respect des objectifs fixés par l'équipe et de sa cohérence d'ensemble.

Matériel

Phases de jeu

Le jeu se décompose en 3 grandes phases de jeu :

- **phase 1** : prise de connaissance de ses modes d'action et définition des objectifs du projet ;
- **phase 2** : réalisation du projet d'aménagement, en 4 étapes ;
- **phase 3** : mise en récit et défense du projet devant la collectivité, représentant alors l'ensemble de ses citoyens.

Le plateau de jeu facilite l'appréhension des 3 phases de jeu.

1^{ère} phase : termes de référence et matériel

Prise de connaissance de ses modes d'action et définition des objectifs du projet

• 6 cartes Métier :

- Collectivité (l'animateur de la partie de jeu) ;
- Maîtrise d'Ouvrage (MOA) urbaine ;
- Maîtrise d'Oeuvre (MOE) espaces publics ;
- MOA bâtiment ;
- MOE bâtiment ;
- Accompagnateur d'Usages.

A chaque joueur est attribuée une carte métier. Sur chacune des cartes métiers sont détaillés son rôle et ses modes d'action, à mobiliser lors de la 2^{ème} phase de jeu.

Pour aller plus loin : des cartes vierges vous permettent d'imaginer d'autres cartes métiers, ou de les adapter au contexte d'un projet en particulier !

• 19 cartes Personae

Elles définissent la personnalité des joueurs et leur fixent un objectif individuel à atteindre. Le joueur pourra s'évaluer selon 3 niveaux : consciencieux (si le joueur s'est acquitté de son objectif sans zèle excessif), audacieux (niveau intermédiaire) ou super-urbahéros s'il a parfaitement incarné son rôle.

A chaque joueur est attribuée une carte personae qui définit sa personnalité et ses objectifs individuels pour la 2^{ème} phase de jeu.

• 4 paquets de cartes Contexte

Chacun des 4 paquets contient 9 cartes Contexte, qui donnent quelques éléments clés sur le contexte de l'opération :

- carte Contexte 1 : contexte géographique local du terrain sur lequel doit se développer le projet ;
- carte Contexte 2 : contexte socio-économique et culturel du quartier dans lequel s'intègre le projet ;
- carte Contexte 3 : précisions sur la dynamique plus globale de la collectivité au sein de laquelle s'insère le projet ;
- carte Contexte 4 : contexte politique sur la mobilisation des élus et de la population.

La collectivité pioche 1 carte contexte de chaque paquet, soit 4 cartes qui définissent le contexte global du territoire. Des précisions peuvent être demandées par l'équipe à la collectivité, qui leur détaille alors le contexte de son territoire.

Pour aller plus loin : des cartes vierges vous permettent d'imaginer un autre contexte territorial, ou de l'adapter au contexte d'un projet en particulier !

• 1 plateau de jeu

Lors de cette 1^{ère} phase de jeu, sont particulièrement concernés les 4 emplacements « contexte » en haut à droite du plateau, ainsi que l'emplacement des points permettant de fixer les objectifs au regard de critères de durabilité et de programmation du projet :

- logement ;
- commerce ;
- bureau ;
- équipement public ;
- développement durable (enjeux environnementaux et bien-être).

2^{ème} phase : termes de référence et matériel

Réalisation du projet d'aménagement en 4 étapes

• La bourse de 50 jetons monnaie

Disposés sur le plateau, les 50 jetons (sous forme de rondelles de bois) sont progressivement remis dans la bourse une fois dépensés à la fin de chaque îlot.

Pour aller plus loin : cette bourse peut être réduite, pour accroître la difficulté !

• Le sachet de 80 grands cubes en bois

Il contient 80 cubes permettant d'annoter les points, au fil de la partie, dans chacune des

catégories (logement, commerce, bureau, équipement public, développement durable).

• **Le sachet de 74 petits cubes**

Il y a 74 petits cubes de couleur :

- neutre : pour comptabiliser les points de 0 à 9 (sur la droite du plateau) avant d'utiliser un grand cube en bois pour les dizaines ;
- noire : à aposer sur le chiffre à atteindre lorsque sont définis les objectifs (lorsque l'objectif est atteint, le petit cube noir est posé sur le grand cube en bois) ;
- jaune : pour comptabiliser les bonus santé ;
- verte : pour comptabiliser les bonus biodiversité ;
- violette : pour comptabiliser les bonus climat ;
- blanche : pour comptabiliser les labels ;
- bleue : à déposer sur la carte à laquelle s'applique la carte action jouée par l'accompagnateur d'usage à la fin de la construction de chaque îlot (choix de programmation, choix environnemental ou espace public).

• **Les 40 cartes Aléa**

Les cartes Aléa sont à séparer en 4 tas distincts (voir au dos), correspondant aux 4 îlots du projet. Une carte aléa est piochée au début de chaque construction d'îlot par la collectivité (animateur), sauf pour la construction du premier îlot.

A la fin de la construction du dernier îlot, une dernière carte aléa vient ouvrir des questionnements, sur lesquels les membres de l'équipe pourront rebondir lors de la phase 3.

Pour aller plus loin : des cartes vierges vous permettent d'imaginer d'autres aléas, ou de les adapter au contexte d'un projet en particulier !

• **Les 139 cartes Action**

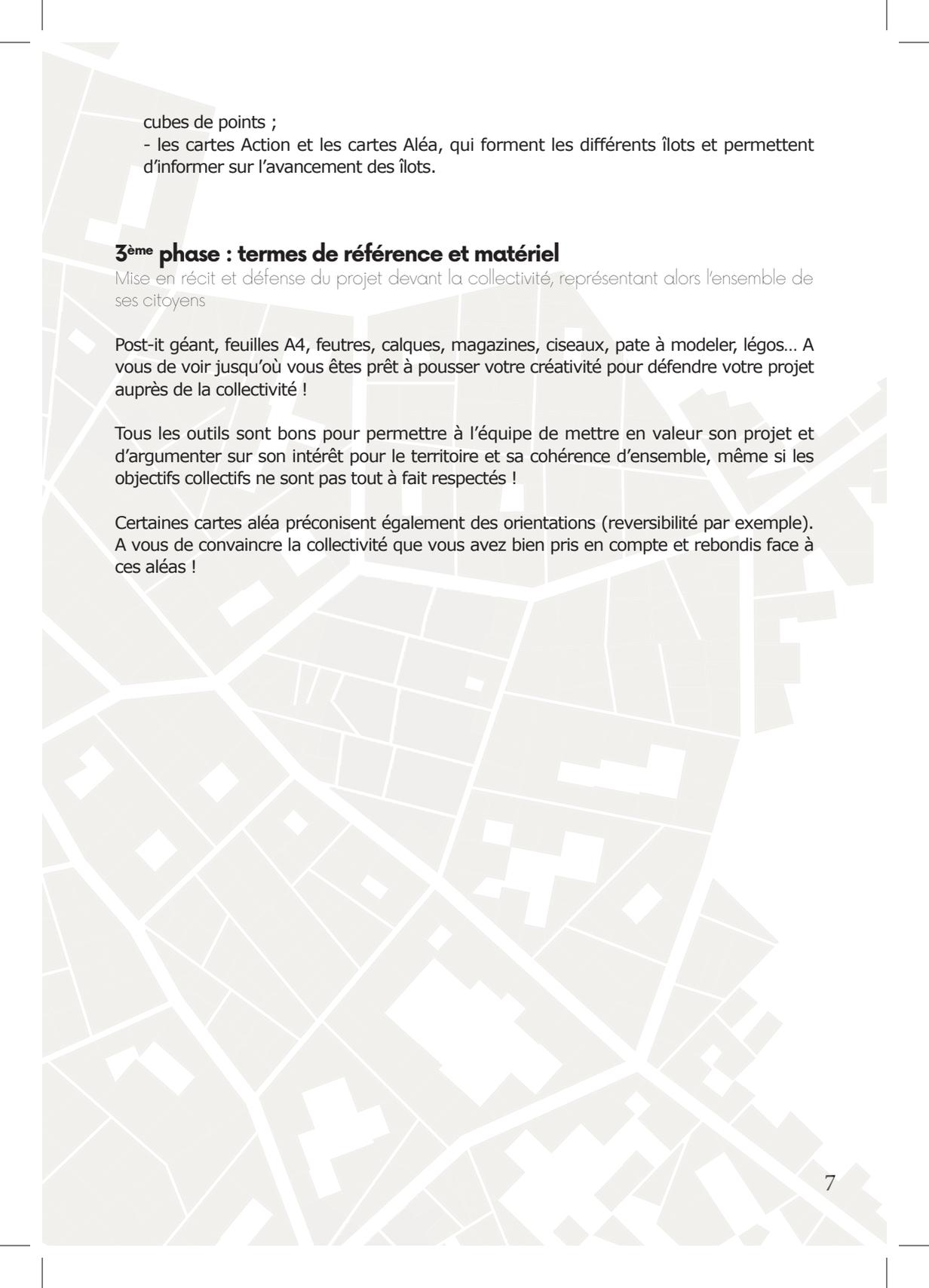
Elles forment les différents îlots une fois installées sur le plateau. Les paquets de cartes action sont chacun attirés à un métier :

- MOA urbaine : 22 cartes Bâtiment ;
- MOA bâtiment : 26 cartes Choix de programmation ;
- MOE bâtiment : 40 cartes Choix environnementaux ;
- MOE espaces publics : 32 cartes Aménagement extérieur ;
- Accompagnateur d'usage : 19 cartes Accompagner l'usage.

Pour aller plus loin : des cartes vierges vous permettent d'imaginer d'autres cartes actions dans chacune des catégories précédemment citées, ou d'en adapter au contexte d'un projet en particulier !

• **1 plateau de jeu** avec :

- l'emplacement de la bourse ;
- l'espace de décompte des points, sur lequel viennent se poser au fur et à mesure les

- 
- cubes de points ;
 - les cartes Action et les cartes Aléa, qui forment les différents îlots et permettent d'informer sur l'avancement des îlots.

3^{ème} phase : termes de référence et matériel

Mise en récit et défense du projet devant la collectivité, représentant alors l'ensemble de ses citoyens

Post-it géant, feuilles A4, feutres, calques, magazines, ciseaux, pâte à modeler, légos... A vous de voir jusqu'où vous êtes prêt à pousser votre créativité pour défendre votre projet auprès de la collectivité !

Tous les outils sont bons pour permettre à l'équipe de mettre en valeur son projet et d'argumenter sur son intérêt pour le territoire et sa cohérence d'ensemble, même si les objectifs collectifs ne sont pas tout à fait respectés !

Certaines cartes aléa préconisent également des orientations (reversibilité par exemple). A vous de convaincre la collectivité que vous avez bien pris en compte et rebondis face à ces aléas !

Termes de référence

Un tour de jeu

Un tour de jeu correspond à la production de l'un des 4 îlots du projet, chacun représenté par un bâtiment principal, accompagnés des cartes choix de programmation, choix environnemental, puis de cartes action espace public et enfin de la carte accompagner l'usage.

Pendant chaque tour de jeu, chacun des joueurs pose une ou plusieurs cartes pour contribuer à l'avancement du projet.

Îlot

Chacun des 4 îlots est constitué des cartes suivantes, posées par les différents joueurs en 2^{de} phase de jeu :

- une carte Bâtiment posée par la MOA urbaine, qui donne l'orientation de programmation globale de cet îlot ;
- une ou deux cartes Choix de programmation par le MOA bâtiment (le nombre dépend de l'inscription sur la carte bâtiment), sous réserve de validation de la MOA urbaine ;
- une ou deux cartes Choix environnemental par le MOE bâtiment (le nombre dépend de l'inscription sur la carte Bâtiment), sous réserve de validation de la MOA bâtiment, puis de la MOA urbaine ;
- une carte Aménagement extérieur choisie par la MOE espaces publics, qui vient qualifier les espaces extérieurs à proximité directe de ce bâtiment, sous réserve de validation de la MOA urbaine ;
- une carte Accompagner l'usage par l'accompagnateur d'usage, après concertation et validation de l'ensemble des acteurs.

Label

Les labels figurent en bas des cartes Choix environnemental.

*Nota bene : ces cartes correspondent à des labels **existants**.*

Bonus

Les bonus apparaissent sur les cartes Choix de programmation, Choix environnemental et Aménagement extérieur qui ont un impact positif sur :

- l'atténuation des effets du changement climatique sur les populations, ou qui contribuent à éviter l'émission de gaz à effet de serre (petit cube de couleur violette) ;
- la santé, parce qu'ils participent au bien-être complet des citoyens, qu'il soit physique, social ou mental (petit cube de couleur jaune) ;
- la biodiversité et les services écosystémiques, si la carte permet de diminuer l'impact du projet sur le fonctionnement des écosystèmes locaux (petit cube de couleur verte).

Mise en place

1^{ère} phase : mise en place

Prise de connaissance de ses modes d'action et définition des objectifs du projet

Attribution des cartes personae

Chaque joueur se voit attribuer une carte Persona, dont il prend connaissance en tout début de partie mais qu'il garde soigneusement cachée des autres joueurs, y compris de son binôme s'il joue en binôme.

Attribution des cartes métier

A chaque joueur est attribuée aléatoirement une carte Métier qui définit son rôle et ses cartes action à jouer lors de la 2^{ème} phase de jeu. Seul l'animateur est automatiquement désigné comme étant la collectivité. Les cartes Métier sont disposées sous format chevalet devant chaque joueur, elles sont visibles de tous.

Les joueurs s'assoient dans l'ordre du jeu : MOA urbaine, MOA bâtiment, MOE bâtiment, MOE espaces publics, Accompagnateur d'usage. La collectivité peut s'asseoir entre l'accompagnateur d'usage et la MOA urbaine.

Selon le nombre de joueurs, certains métiers peuvent être joués en binôme, ou au contraire un même joueur peut avoir une double casquette et endosser le rôle de deux acteurs du projet :

- **1 + 3 joueurs** : collectivité + MOA urbaine/MOE espaces publics + MOA bâtiment/MOE bâtiment + Accompagnateur d'usage ;
- **1 + 4 joueurs** : collectivité + MOA urbaine + MOE espaces publics + MOE bâtiment/MOA bâtiment + Accompagnateur d'usage ;
- **1 + 5 joueurs** : chaque joueur reçoit une carte métier ;
- **1 + 6 joueurs** : deux joueurs sont en binôme sur le rôle de la MOA urbaine ;
- **1 + 7 joueurs** : deux joueurs sont en binôme sur le rôle de la MOA urbaine et deux autres sur le rôle de l'accompagnateur d'usages ;
- **1 + 8 joueurs** : deux joueurs sont en binôme sur le rôle de la MOA urbaine, deux sont en binômes comme Accompagnateurs d'usage, et deux sont en binôme sur la carte MOE aménagements extérieurs ;
- **1 + 9 joueurs** : toutes les cartes sont jouées en binôme, sauf la collectivité (animateur) et la MOE aménagements extérieurs.

Pour aller plus loin : des cartes vierges vous permettent d'imaginer d'autres cartes métiers, ou de les adapter au contexte d'un projet en particulier !

Attribution des cartes contexte

Dans chacun des 4 tas de cartes contexte, les cartes sont mélangées. La collectivité tire au

hasard une carte dans chaque paquet.

Les 4 cartes ainsi retenues sont disposées faces visibles sur les emplacements correspondant en haut à droite du plateau de jeu. Elles donnent les éléments de contexte du projet. Des précisions peuvent être demandées par l'équipe à la collectivité, qui leur détaille alors le contexte de son territoire.

Si les cartes ne sont pas cohérentes, une carte contexte de chaque tas peut être piochée de nouveau.

Pour aller plus loin : des cartes vierges vous permettent d'imaginer un contexte territorial, ou de l'adapter au contexte d'un projet en particulier !

2^{ème} phase : mise en place

Réalisation du projet d'aménagement en 4 étapes

Les joueurs récupèrent les cartes Action relatives à leur métier, dont ils ont pris connaissance lors de la phase 1.

Rappel :

- MOA urbaine : cartes Bâtiment ;
- MOA bâtiment : cartes Choix de programmation ;
- MOE bâtiment : cartes Choix environnemental ;
- MOE espaces publics : cartes Aménagement extérieur ;
- Accompagnateur d'usage : cartes Accompagner l'usage.

Chacun en prend connaissance, puis forme une pioche qu'il place devant lui.

Pour aller plus loin : des cartes vierges vous permettent d'imaginer de nouvelles cartes actions, ou de les adapter au contexte d'un projet en particulier !

La collectivité dispose les 50 jetons monnaie sur l'espace dédié sur le plateau.

Elle dispose les 4 paquets de cartes aléas sur l'emplacement dédié sur le plateau pour en tirer une au début ou au cours de la réalisation de chaque îlot.

Pour aller plus loin : des cartes vierges vous permettent d'imaginer de nouvelles cartes aléas, ou de les adapter au contexte d'un projet en particulier !

3^{ème} phase : mise en place

Mise en récit et défense du projet devant la collectivité, représentant alors l'ensemble de ses citoyens

Le projet finalisé reste au milieu de la table sur le plateau, bien visible de l'ensemble des joueurs.

Le matériel de mise en récit est mis à disposition (feuilles, magazines, ciseaux, colle, feutres, etc.).

Déroulé

L'Urbi Co-Lab' se décompose en 3 grandes phases de jeu, correspondant à des modes d'action différents de la part des joueurs. Vous retrouverez un déroulé détaillé page suivante.

1^{ère} phase de jeu - 15 à 30 minutes

Prise de connaissance de ses modes d'action et définition des objectifs du projet

A partir des 4 cartes présentant le contexte général de l'opération, l'équipe au complet définit les objectifs collectifs qu'elle se fixe pour son projet d'aménagement. Chaque joueur a également une personnalité particulière (carte Personae) qui lui attribue un rôle à jouer tout au long de la partie, s'il souhaite remplir son objectif individuel écrit sur cette même carte. Cet objectif individuel ne doit être dévoilé sous aucun prétexte.

2^{ème} phase de jeu - 1h à 2h

Réalisation du projet d'aménagement en 4 étapes

Cette phase est au cœur du jeu de l'Urbi Co-Lab'. L'équipe a 4 tours de jeu pour répondre aux objectifs qu'elle s'est fixés en matière de développement durable et de programmation, à travers la construction de 4 îlots. Pour cela, chaque joueur devra sélectionner les cartes les plus adaptées et complémentaires possibles, sous réserve de la validation des MOA, puis de la collectivité.

Le projet se construit en 4 étapes, correspondant chacune à un bâtiment principal accompagné de son aménagement extérieur. Les joueurs doivent faire preuve de suffisamment de coopération et d'astuces pour parvenir à dresser un projet cohérent répondant aux objectifs collectifs et individuels cachés.

3^{ème} phase de jeu - 15 à 30 minutes

Mise en récit et défense du projet devant la collectivité, représentant alors l'ensemble de ses citoyens

Une fois le projet finalisé, l'équipe doit mettre en récit son projet afin de le défendre auprès de la collectivité qui représente ainsi l'ensemble de ses citoyens. A l'équipe d'argumenter aussi bien sur le choix et le respect des objectifs, que sur les plus-values du projet en matière de biodiversité, de santé, de climat, etc. qui pourraient peut être convaincre la collectivité, malgré des objectifs collectifs pas tout à fait respectés !

Détails du déroulé

1^{ère} phase de jeu – 15 à 30 minutes

Prise de connaissance de ses modes d'action et définition des objectifs du projet

Les joueurs pioches puis prennent connaissance de :

- leur carte Personae et de leur objectif individuel : ils n'ont pas le droit de communiquer sur cet objectif au reste de l'équipe au cours des deux premières phases ;
- leur carte Métier, qu'ils dévoilent et présente à l'ensemble de l'équipe à tour de rôle ;
- leurs cartes Action associées à leurs cartes Métier.

Il peut demander des explications à l'animateur s'il ne comprend pas certaines cartes, ou souhaite des précisions.

Pour aller plus loin : des cartes vierges vous permettent d'imaginer de nouvelles cartes personae, cartes métiers ou cartes actions, ou de les adapter au contexte d'un projet en particulier ! Elles sont à définir lors de cette première phase, et à valider avec l'animateur.

Les 4 cartes Contexte, piochées par la collectivité, sont disposées sur le plateau. Elles forment le contexte territorial dans lequel s'inscrit le projet. La collectivité peut détailler ce contexte si besoin ou repiocher une ou plusieurs cartes contexte si l'ensemble de l'équipe trouve la combinaison peu cohérente.

Pour aller plus loin : des cartes vierges permettent d'imaginer d'autres cartes contexte, ou de les adapter au contexte d'un projet en particulier !

En connaissance du contexte territorial, l'équipe décide des orientations à donner à son projet et fixe ainsi des objectifs à atteindre. Il se pose alors la question suivante : le projet doit-il être plus ou moins ambitieux en matière de...

- logements ?
- bureaux/emplois ?
- commerces de proximité ?
- équipements publics (culturels, éducatifs, sanitaires, etc.) ?
- durabilité du projet (critère environnemental fortement représenté par cet indicateur) ?

Pour faciliter cette prise de décisions collectives, des indicateurs de difficulté apparaissent sur le plateau (plus ou moins ambitieux selon le score total à atteindre). Il est conseillé de ne pas dépasser un total de :

- 200 points : niveau facile ;
- 350 points : niveau intermédiaire ;
- 600 points : niveau expert.

En cas de désaccord sur les objectifs, c'est la MOA urbaine qui a le dernier mot. Les objectifs doivent ensuite être validés par la collectivité, qui peut juger que l'équipe n'est pas suffisamment ou trop ambitieuse. Une fois ces objectifs fixés, ils sont indiqués sur le plateau de jeu à l'aide d'un petit cube de couleur noire.

2^{ème} phase de jeu - 1h à 2h

Réalisation du projet d'aménagement en 4 étapes

La seconde phase de jeu consiste à élaborer le contenu du projet visant à répondre aux objectifs précédemment définis. Elle se déroule en 4 étapes, correspondant chacune à la production d'un îlot. En amont de la production des îlots, chaque joueur se saisit de son paquet de cartes et passe rapidement l'ensemble de ses cartes en revue.

Chaque joueur ou binôme mélange ensuite son paquet, complété le cas échéant par les cartes qu'il a ajoutées, et forme une pile qu'il pose face cachée devant lui.

Construction d'un îlot

Précédent la construction de chaque îlot (sauf pour l'îlot 1), la collectivité pioche un aléa et le communique à l'équipe qui en prend connaissance. L'effet de cette carte est immédiat (mais les conditions permettant d'en modifier l'effet peuvent être indiquées, auquel cas l'équipe a un tour de jeu pour y répondre).

Suite à cet aléa, **la construction d'un îlot peut commencer dans l'ordre ci-après :**

- 1. MOA urbaine :** elle pioche/choisit 3 cartes Bâtiment et en retient une, qu'elle pose sur le plateau à l'emplacement du 1^{er} îlot (la carte Bâtiment définit le nombre de cartes Choix de programmation et Choix environnemental qui vont être jouées ensuite par la MOA et le MOE bâtiment). Les cartes qui n'ont pas été retenues sont remises sous la pile ;
- 2. MOA bâtiment :** elle pioche/choisit 3 fois le nombre de cartes Choix de programmation qu'elle devra poser et choisie celle qu'elle retient, sous réserve de validation par la MOA urbaine. Les cartes qui n'ont pas été retenues sont remises sous la pile ;
- 3. MOE bâtiment :** il pioche/choisit 3 fois plus de cartes Choix environnementaux qu'elle ne devra en sélectionner et choisie celle qu'elle retient, sous réserve de validation par la MOA bâtiment, puis par la MOA urbaine. Les cartes qui n'ont pas été retenues sont remises sous la pile ;
- 4. MOE espaces publics :** elle pioche/choisit 3 cartes Aménagement extérieur et décide de celle qu'elle veut poser, sous réserve de validation par la MOA urbaine. Les cartes qui n'ont pas été retenues sont remises sous la pile ;
- 5. Accompagnateur d'usage :** il pioche/choisit 3 cartes Accompagner l'usage. En concertation avec tous les acteurs, il doit en retenir une, qu'il appliquera à l'une des cartes Espaces publics, Choix environnemental ou Choix de programmation constituant l'îlot. Il dispose dessus un petit cube bleu sur la carte sélectionnée.

Attention !

*Pour choisir la carte qu'ils retiennent, les joueurs sont **autorisés à échanger avec le reste***

de l'équipe. Ils n'ont en revanche **NI** le droit de montrer aux autres joueurs les cartes qu'ils ont piochées, **NI** de leur dire les valeurs numériques qui apparaissent sur les cartes.
L'îlot est construit ! C'est la fin du tour de jeu !

La MOA urbaine est chargée de faire un rapide débriefing à l'équipe et à la collectivité, qui doit valider ou refuser l'îlot (elle peut le refuser 2 fois maximum). Si l'îlot est refusé, il doit être entièrement ou partiellement reconstruit.

Suite à la validation de la collectivité, cette dernière est chargée de retirer les jetons monnaie du plateau correspondant aux montant des cartes jouées, et de les mettre dans la bourse. Elle dispose également les cubes en bois sur le tableau des objectifs pour compter le nombre de points gagnés, se rapprochant des objectifs définis collectivement en phase 1.

A chaque îlot construit, les règles du jeu évoluent légèrement :

1^{er} îlot : Mode de jeu prise en main

Pour le premier îlot, les joueurs choisissent leurs cartes et contribuent à tour de rôle, le temps de prendre connaissance des mécanismes du jeu.

2^{ème} îlot : Mode de jeu classique

Pour ce second îlot, les joueurs doivent piocher 3 fois le nombre de cartes à poser (*et non plus en choisir une!*) après avoir mélangé chacun de leurs paquets.

Les cartes sélectionnées ne correspondent pas aux attentes du joueur ? Il peut alors :

- *dépenser 4 de budget pour sélectionner la carte qu'il souhaite (mais il doit pour cela être capable d'indiquer son intitulé) ;*
- *dépenser 2 de budget par carte supplémentaire qu'il va chercher dans la pioche (mais dans ce cas il est obligé de piocher la carte située sur le dessus de son tas).*

3^{ème} îlot : Mode de jeu chronométré

Chronométrés, les joueurs ont un maximum de 2 minutes 30 pour piocher leurs cartes (3 fois le nombre de cartes à poser) puis sélectionner la ou les cartes qu'ils souhaitent retenir, avec validation des MOA bâtiment et/ou MOA urbaine. Il reste interdit de montrer ses cartes aux autres joueurs, et d'indiquer les valeurs numériques des cartes (coût, labels, bonus et nombre de points correspondants).

4^{ème} îlot : Mode de jeu simultané chronométré

Les joueurs piochent tous en même temps leurs cartes. Les joueurs ont 6 minutes pour échanger sur le contenu respectif de leur main. Il est toujours interdit de montrer ses cartes ou d'indiquer leur valeur, à l'exception de la MOA urbaine, qui doit indiquer à la MOA bâtiment et au MOE bâtiment le nombre de cartes qu'ils devront jouer.

Les joueurs découvrent simultanément la carte retenue qu'ils disposent sur le plateau. S'il y a des incohérences, les points des cartes concernées ne seront pas pris en compte dans le calcul du score.

Pour aller plus loin : mode de jeu valeurs cachées (*mode de jeu prise en main à supprimer*) :

Dans ce mode de jeu, les joueurs utilisent les autres cartes pour cacher les valeurs et

n'avoir connaissance que du nom de la carte Action et de son coût. Ils jouent comme dans le mode simultané chronométré, mais cette fois lorsqu'ils piochent les cartes ils les disposent immédiatement sous le bandeau, pour ne laisser dépasser que l'intitulé. Ils doivent donc renforcer les échanges pour essayer d'évaluer quelles associations semblent les plus pertinentes, et estimer les points de chacune des cartes.

3^{ème} phase de jeu - 15 à 30 minutes

Mise en récit et défense du projet devant la collectivité, représentant alors l'ensemble de ses citoyens

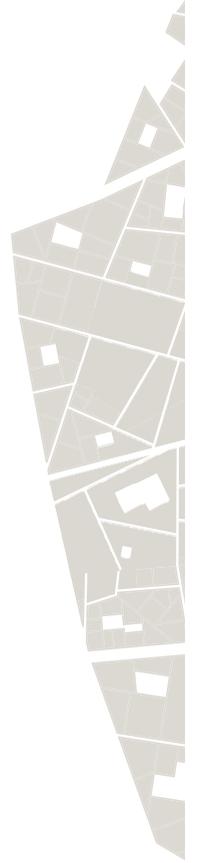
Une fois le projet finalisé, l'équipe doit mettre en récit son projet pour valoriser sa cohérence d'ensemble et la façon dont il répond aux enjeux de territoire initiaux.

Le projet finalisé reste au milieu de la table, bien visible de tous les joueurs, et le matériel de mise en récit est mis à disposition (feuilles, magazines, ciseaux, colle, feutres, etc.).

Si l'équipe n'a pas tout à fait atteint les objectifs qu'elle s'est fixée, rien n'est perdu ! C'est le moment ou jamais de vendre ses choix auprès de la collectivité et de défendre le projet, tout en tenant compte du dernier aléa... Si vous êtes convainquant, elle fera peut-être un geste pour vous donner accès aux quelques points manquants !

Suite à cette dernière étape, deux options :

- le projet n'atteint pas les objectifs qu'il s'est fixé, auquel cas **un petit débrief sur la coopération au sein de l'équipe s'impose !**
- l'équipe projet a réussi à atteindre les objectifs qu'elle s'est fixée, auquel cas chaque joueur peut **dévoiler son personae pour établir le palmarès final !** L'occasion d'un dernier tour de table permettant à chacun d'indiquer s'il a atteint son objectif individuel, et si oui, à quel niveau (conscientieux, audacieux ou fanatique).



(R)éveillons nos pratiques