

FIN DE PARTIE

La partie prend fin quand toutes les cartes Action planifiées ont été jouées.

S'il reste des cartes Action ou Évènement non utilisées, vous pouvez décider de les jouer, soit pour atteindre vos objectifs de victoire, soit pour voir si votre planification résiste à l'épreuve des derniers aléas.

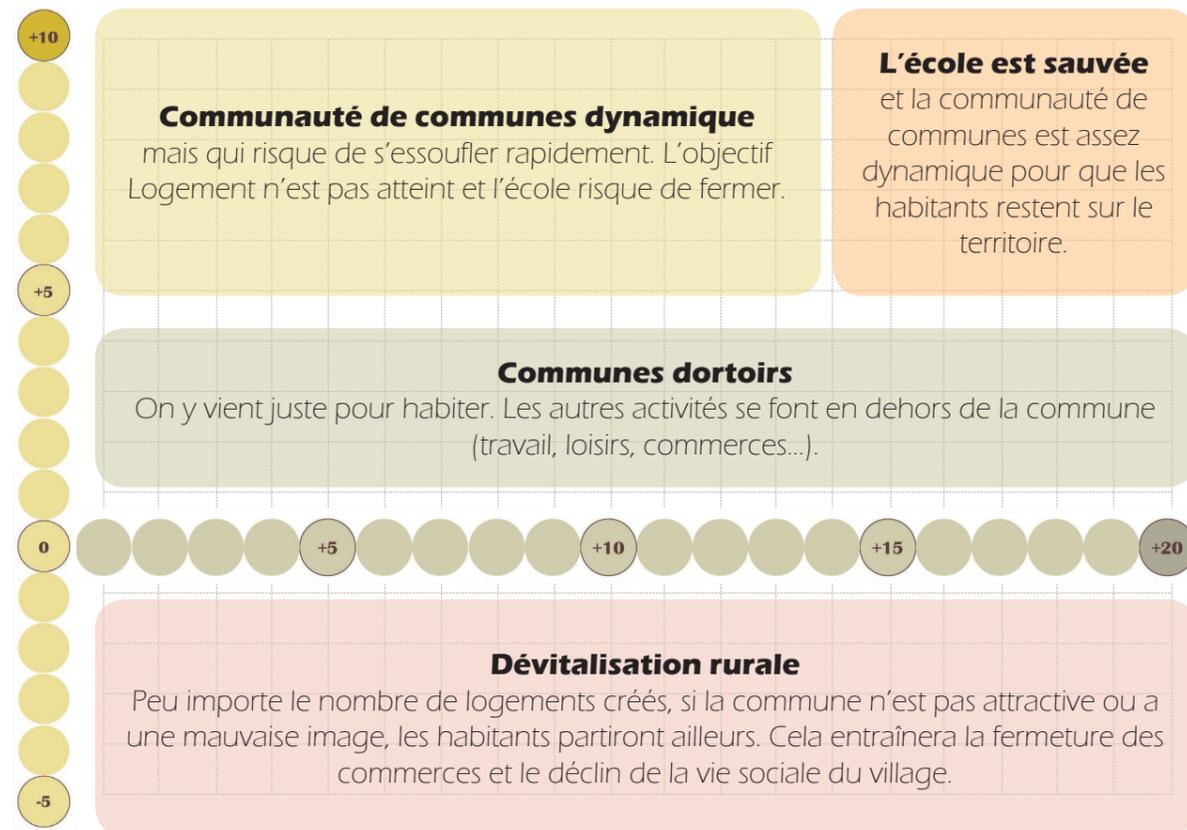
Regardez ensuite si les conditions de victoire ont été atteintes :

- produire au moins 20 logements
- atteindre au moins 10 points d'attractivité
- garder la jauge d'artificialisation à 0 ou être en excédent de renaturation.

BILAN DES OPÉRATIONS

En fonction de vos scores sur les différentes jauges, découvrez quel type de territoire vous avez planifié :

- Bilan Attractivité / Nouveaux logements



- Bilan Artificialisation / Renaturation

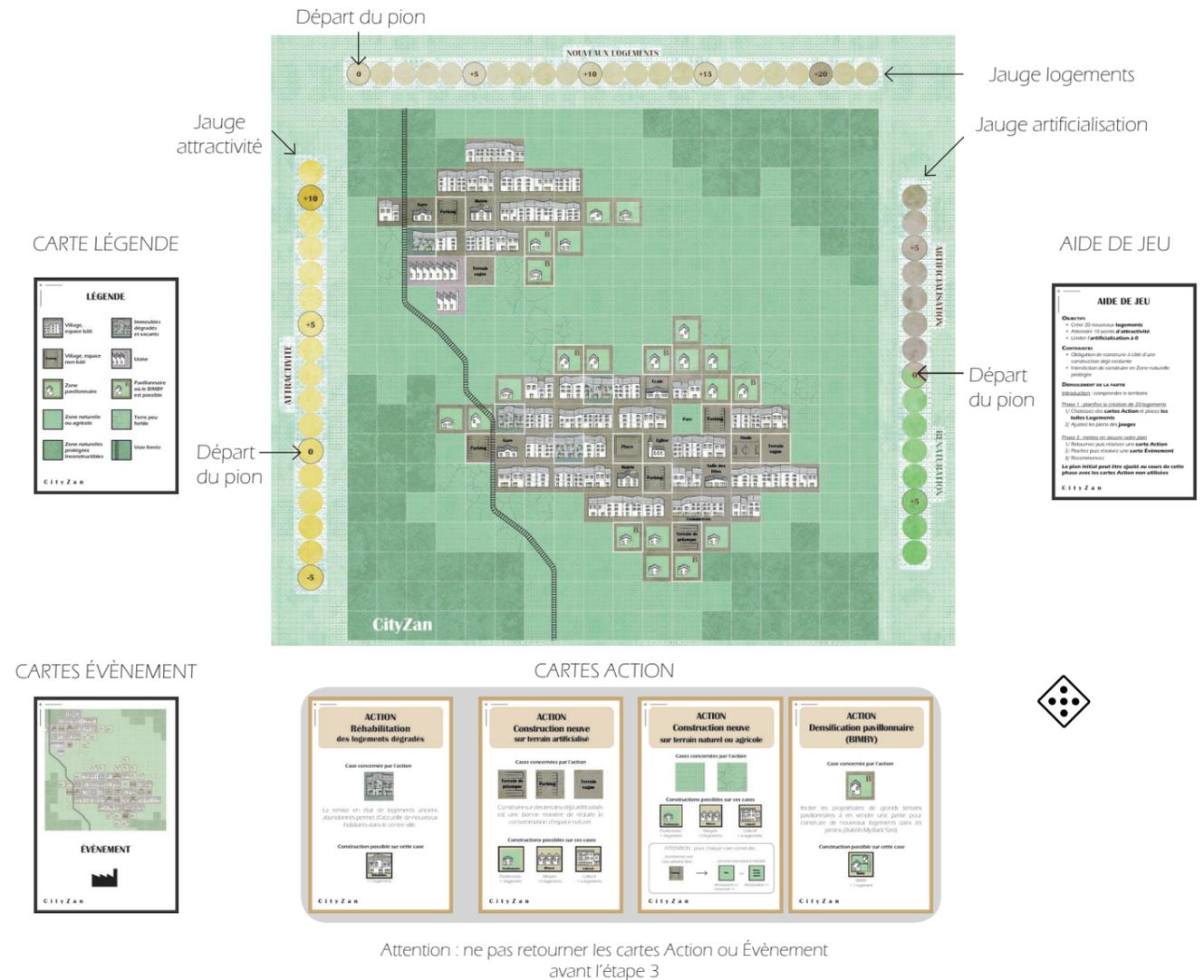


CityZan

Règles du Jeu

MISE EN PLACE

Installez le plateau face aux joueurs et les différents éléments comme représenté ci dessous :



MATÉRIEL

- 1 plateau de jeu
- 1 carte Légende
- 1 carte Aide de Jeu
- 4 cartes Action
- 4 cartes Évènement
- 1 dé
- 3 pions de jauge
- 4 tuiles Logements réhabilité
- 6 tuiles Logements pavillonnaires
- 7 tuiles Logements mitoyens
- 4 tuiles Logements collectifs
- 7 tuiles BIMBY
- 2 tuiles Parc
- 5 tuiles Remise en état naturel
- 5 tuiles Commerces
- 5 tuiles Équipements

REMERCIEMENTS

Pour les phases de tests : ARBE Région Sud, EnvirobotBDM, Ministère de la transition écologique et de la cohésion des territoires, Agence d'Urbanisme du Pays d'Aix-Durance

CONTEXTE

L'école de la commune de Champausserin est en danger ! A chaque rentrée les enfants sont de moins en moins nombreux. La population vieillit à vue d'œil. Il devient urgent d'attirer de nouvelles familles pour maintenir l'école ouverte. L'objectif ? Rendre le territoire attractif en proposant de nouveaux logements et de nouvelles activités tout en préservant un cadre de vie rural et accueillant.

Vous faites partie d'une intercommunalité rurale composée de deux communes : Champausserin, la plus grande avec l'école, et Creuseverne, la plus petite avec l'usine.

BUT DU JEU

Tous les joueurs travaillent au service urbanisme de la communauté de communes. Pour sauver l'école et remporter la partie, vous devrez :

- Créer 20 nouveaux logements répartis entre les deux communes du territoire
- Gagner 10 points d'attractivité en accueillant de nouvelles activités (commerces, équipements, parcs...)
- Maintenir le niveau d'artificialisation des sols à 0 (ou être en excédent du côté renaturation)

+20 Logements

+10 Attractivité

0 Artificialisation/
Renaturation

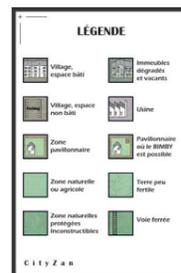
DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en deux étapes :

1 - LA PLANIFICATION : imaginez le projet idéal en choisissant les Cartes Action qui vous permettront de construire 20 nouveaux logements.

2 - LA RÉALISATION : mettez en oeuvre vos cartes Action, en espérant que tout se passe comme prévu... Vos choix modifieront le niveau d'attractivité de la communauté de communes.

Avant de commencer, prenez connaissance de votre territoire. Il est découpé en différentes zones. Aidez-vous de la Carte Légende pour les repérer. A votre avis, où pourrez-vous accueillir de nouveaux logements ?



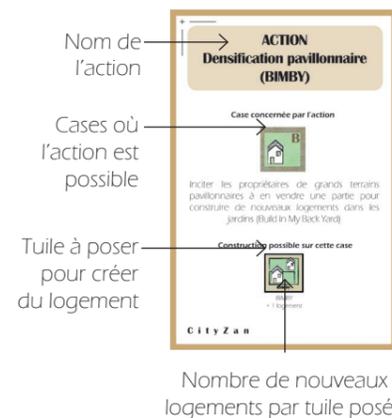
1 LA PLANIFICATION : imaginez le projet idéal

Vous commencez par planifier la construction de vos logements :

- Lisez les 4 Cartes Action et prenez connaissance de leurs effets. Ne les retournez pas pour le moment.
- Choisissez collectivement les Cartes Action que vous souhaitez planifier et les quantités de logements à créer. Vous pouvez choisir autant de cartes que vous le souhaitez.
- Placez les tuiles correspondantes. Les cases entourées de blanc sur le plateau vous indiquent où vous pouvez agir.
- Déplacez les pions sur les jauges.

Exemple : Vous choisissez de créer 6 logements avec la carte *Réhabilitation des logements dégradés*. Cette action rapporte 2 logements par tuile posée. Pour réhabiliter 6 logements, vous poserez donc 3 tuiles Logements réhabilités (2 logements réhabilités x 3 tuiles). Une fois la planification de l'action finie, augmentez la jauge Nouveaux logements de 6.

Comment lire une carte Action ?



RÈGLES DE CONSTRUCTION À RESPECTER :

⊗ Les nouvelles constructions doivent obligatoirement **se faire en contact** avec des constructions déjà existantes.

⊗ Le règlement d'urbanisme **interdit** strictement de construire dans les zones naturelles protégées.

LA RENATURATION :

Vous pouvez construire sur une case naturelle ou agricole mais il faudra compenser cette perte de nature en créant un parc ou un espace naturel sur une case artificialisée non bâtie selon le principe : 1 case artificialisée = 1 case renaturée.

- Dès qu'une tuile Logement est posée sur une case Zone naturelle ou Agricole ou Peu fertile, avancez le pion de jauge de 1 point vers l'artificialisation.
- Dès qu'une tuile Parc ou Remise en état naturel est posée sur une case Village, espace non bâti, avancez le pion de jauge de 1 point vers la renaturation.

+1 Artificialisation

+1 Renaturation

Cas particulier : si vous construisez un parc, vous gagnez +1 de renaturation et +1 d'attractivité

L'artificialisation :

La construction de nouveaux logements sur des espaces naturels ou agricoles entraîne la disparition des terres fertiles, de la biodiversité et participe au réchauffement climatique.

La renaturation :

La loi impose désormais de limiter l'artificialisation des sols et de compenser les espaces naturels ou agricoles détruits par la création de nouveaux espaces dans les zones urbaines.

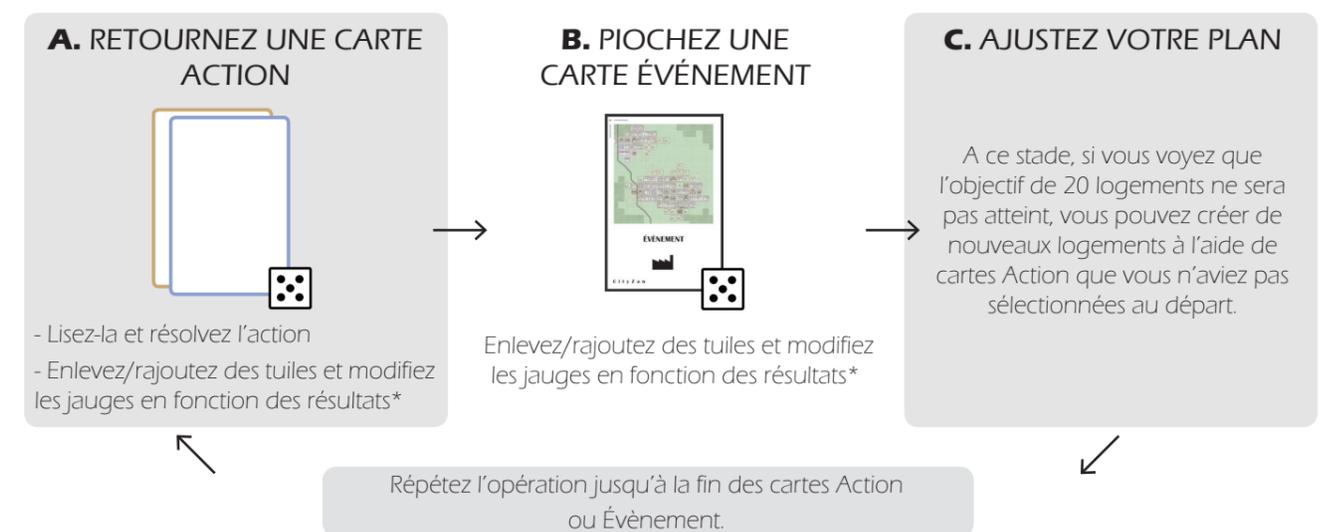
Fin de l'étape 1 : une fois que la planification de votre projet idéal vous a permis d'atteindre l'objectif des 20 nouveaux logements, vous pouvez passer à l'étape suivante : la réalisation des actions.

2 LA RÉALISATION : mettez en oeuvre vos Cartes Action

Il est temps de mettre en oeuvre votre plan, en espérant que tout se passe comme prévu... Vos Cartes Action seront mises en oeuvre une par une en les retournant. A chaque fois, vous aurez des choix à faire qui auront un impact sur le niveau d'attractivité de votre communauté de communes ou sur son niveau d'artificialisation.

Cette phase de jeu est cyclique : répétez les phases A, B et C pour chaque Carte Action.

⚠ Une carte action utilisée ne peut pas être réutilisée.



*Si le résultat du dé ne permet pas de diviser le nombre de tuiles en deux, prenez la moyenne supérieure.