

Urbalog – Règles du jeu

1. Objectif du jeu

Le but du jeu est d'aménager collectivement un espace urbain (rue, quartier, agglomération toute entière) afin de construire une ville qui soit attractive, tout en restant fluide et en offrant une bonne qualité de vie pour ses résidents. Pour aménager cette ville, il faut réunir des ressources économiques, sociales et politiques. Aucun acteur ne disposant simultanément des 3 types de ressources, chacun va devoir négocier avec les autres pour choisir les aménagements qui vont être implantés dans l'espace urbain. Ces aménagements influencent le score de l'agglomération qui est défini selon trois critères : attractivité, fluidité et qualité de vie.

Le jeu est composé de deux phases :

1. Une phase d'aménagement : il s'agit d'équiper l'espace urbain soit avec des constructions en îlot, soit avec des aménagements de voirie
2. Une phase de déplacement : réaliser un parcours dans l'espace urbain afin de tester les aménagements mis en œuvre lors de la phase 1.

Au cours du jeu, chaque joueur endosse d'une part le rôle d'un acteur urbain en charge de l'aménagement, d'autre part le rôle d'un usager de la ville qui doit s'y déplacer.

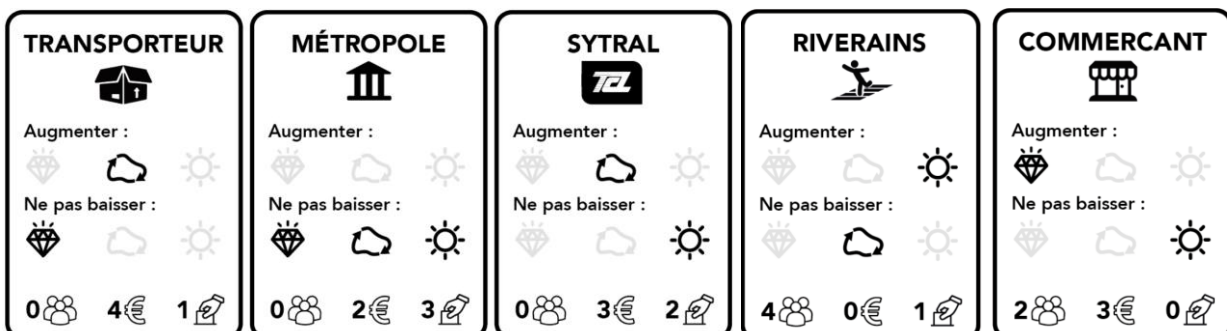
Les négociations doivent être conduites par chaque acteur de manière à satisfaire ses objectifs individuels d'aménagement (affichés sur sa carte acteur de l'aménagement), mais également de déplacements (certains objectifs de déplacements ne sont atteignables que s'ils sont construits), tout en construisant la ville la plus attractive, fluide et agréable à vivre. Le jeu présente ainsi d'autant plus d'intérêt lorsque deux plateaux de jeux fonctionnent en parallèle de manière à créer une compétition entre territoires : quelle sera la ville qui cumulera le plus de points ou s'illustrera dans un domaine particulier ?

A travers les aménagements proposés, il s'agit de sensibiliser les joueurs aux questions de logistique urbaine, c'est-à-dire de management des flux de marchandises destinés à approvisionner les activités économiques et les ménages présents dans cet espace urbain.

2. Matériel de jeu

◆ 1 Plateau de jeu

◆ 5 cartes "Acteur de l'aménagement" : Métropole, Transporteur, Commerçant, Riverains, Syndicat mixte des transports

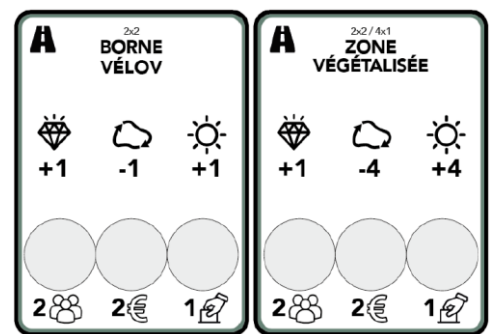


◆ 5 cartes & 5 pions “Acteur du déplacement” : Livreur camion, Livreur camionnette, Cycliste, Habitant, Passant

HABITANT 	LIVREUR (CAMIONNETTE) 	LIVREUR (CAMION) 	PASSANT 	CYCLISTE 
OBJECTIF : 0 → Entrée 1 → POSTE 2 → TERRASSE 3 → BANC <i>Peut prendre le métro</i>	OBJECTIF : 0 → Entrée 1 → PAV 2 → CINÉMA 3 → CONSIGNE	OBJECTIF : 0 → Entrée 1 → CDU 2 → SNACK 3 → LIBRAIRIE	OBJECTIF : 0 → Entrée 1 → MUSÉE 2 → CAFÉ 3 → ESPACE VERT <i>Peut prendre le métro</i>	OBJECTIF : 0 → Entrée 1 → CINÉMA 2 → POSTE 3 → BORNE VÉLOV <i>Peut prendre les pistes cyclables</i>

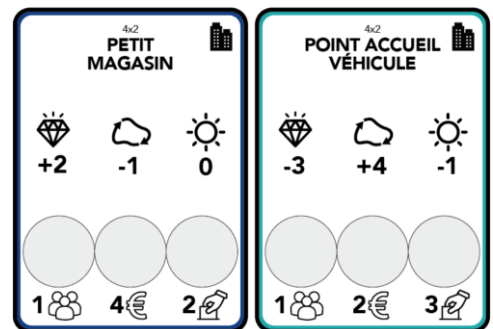
◆ 7 cartes “Aménagement Voirie” :

- 1 carte “Bancs”
- 1 carte “Anti-bélier”
- 1 carte “Terrasse”
- 1 carte “Zone végétalisée”
- 1 carte “Piste cyclable”
- 1 carte “Bornes Vélo’V”
- 1 carte “Zone de livraison”



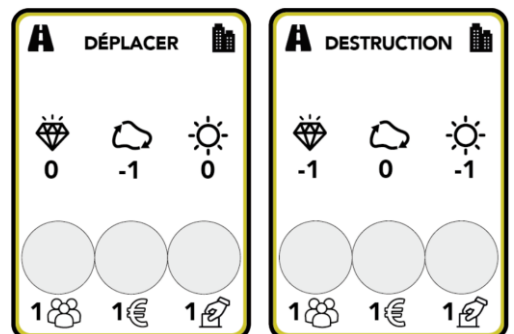
◆ 6 cartes “Aménagement Îlot” (4 cartes pour des îlots **logistiques** et 2 cartes pour des îlots **commerciaux**)

- 1 carte “Consigne”
- 1 carte “Point Accueil Véhicule” (PAV)
- 1 carte “Point Accueil Marchandise” (PAM)
- 1 carte “Centre de Distribution Urbain” (CDU)
- 1 carte “Petit magasin”
- 1 carte “Grand magasin”



◆ 2 Cartes “Contre-Aménagement”




- 1 carte “Déplacer”
- 1 carte “Destruction”






- ◆ 4 Cartes “**Événement Aléatoire**”
 - 1 carte “Descente de police”
 - 1 carte “Fête des Lumières”
 - 1 carte “Changement d’horaire”
 - 1 carte “Grève TCL”

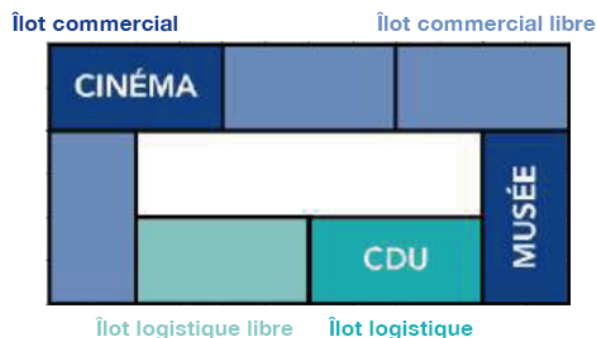
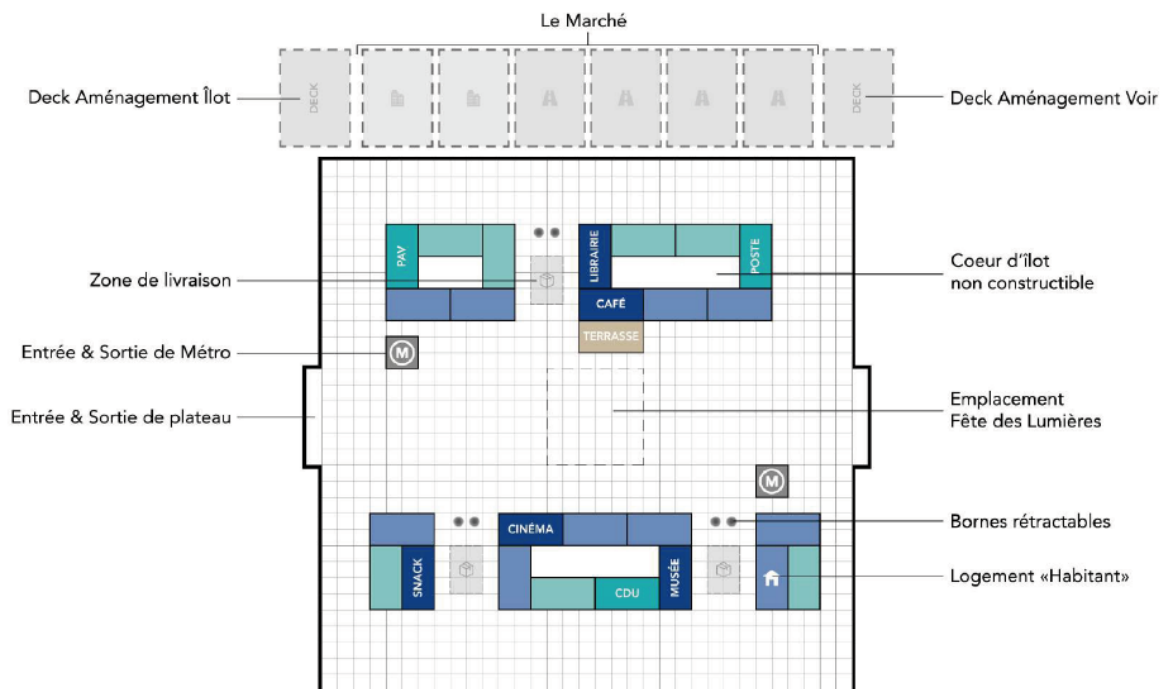


- ◆ 1 Fiche Jauge graduée “État de la ville” et 1 Fiche Tour par Tour “État de la ville”

ATTRACTIVITÉ 	FLUIDITÉ 	QUALITÉ DE VIE 
+10	+10	+10
+9	+9	+9
+8	+8	+8
+7	+7	+7
+6	+6	+6
+5	+5	+5
+4	+4	+4
+3	+3	+3
+2	+2	+2
+1	+1	+1
0	0	0
-1	-1	-1
-2	-2	-2
-3	-3	-3
-4	-4	-4
-5	-5	-5
-6	-6	-6
-7	-7	-7
-8	-8	-8
-9	-9	-9
-10	-10	-10

- ◆ 75 Jetons de **Ressources** (25 sociaux, 25 économiques, 25 politiques) + 1 Fiche Mémo Jetons
- ◆ 2 Dés (2 dès de 6 faces, 2 dès de 10 faces)
- ◆ 1 Sablier de négociation (3 min) & 1 Sablier de placement (30 sec)



3. Déroulement d'une partie

Nombre de joueurs

Une partie se joue avec 5 joueurs qui vont endosser les rôles d'acteurs de l'aménagement et d'acteurs de déplacement, et un maître de jeu en charge d'animer le jeu, de contrôler la régularité des actions, de comptabiliser les points...

Mise en place du plateau de jeu

- Disposer le plateau au centre d'une table, placer le tas de cartes **Aménagement d'îlot** sur le deck « Aménagement Îlot » et le tas de cartes **Aménagement Voirie** sur le deck « Aménagement Voirie », faces cachées.
- Poser à côté du plateau les cartes **Événement Aléatoire** face cachée
- Laisser les cartes **Contre-Aménagement** à disposition des joueurs

Démarrage de la partie

Chaque joueur tire au hasard une carte **Acteur de l'aménagement** et une carte **Acteur du déplacement**.

- Il récupère son pion d'acteur du déplacement.
- Il récupère également les jetons de **Ressources** associées à sa carte d'Acteur de l'aménagement. Ces ressources sont de 3 types : pouvoir **social**, pouvoir **économique**, pouvoir **politique**.

Déroulement :

Le jeu se déroule en autant de tours qu'il y a de joueurs.

Chaque tour possède 2 phases : aménagement puis déplacement.

A- La phase d'aménagement

Négociation :

On dispose 4 cartes du deck « Aménagement Voir » et 2 cartes du deck « Aménagement d'îlot » sur le « marché ». S'ouvre alors une phase de négociation pendant **3 minutes** pour décider des aménagements qui seront installés sur le plateau.

Au cours de cette négociation, chaque acteur place ses pions politique, social et économique sur les cartes jusqu'à ce que le nombre de pions requis pour permettre la construction de l'aménagement soit atteint.

NB : plusieurs exemplaires d'un même aménagement peuvent être achetés si les ressources requises le permettent (ex : si un banc nécessite : 1 pion politique, 1 pion social et 1 pion économique, on peut implanter 2 bancs si les joueurs réunissent 2 pions de chaque ressource).

Placement :

Lorsque tous les joueurs ont dépensé leurs **Ressources** ou que le temps imparti est écoulé, il faut placer sur le plateau les aménagements correspondants aux cartes achetées. Les joueurs disposent de 30 sec. par aménagement pour les disposer sur le plateau.

NB : Si l'emplacement d'un aménagement n'a pas été décidé au bout des 30 secondes, l'acteur Métropole décide seul de l'emplacement.

Bilan de l'aménagement :

Compte tenu des aménagements placés, on ajuste les curseurs (Attractivité, Fluidité, Qualité de Vie) de la Fiche **Etat de la Ville** et on inscrit les progressions sur la **Fiche de Tour par Tour**. Ce score ne doit pas être révélé au joueur, seul le maître de jeu en garde la connaissance.

Tour de table :

On regarde qui, parmi les acteurs de l'aménagement a rempli ses objectifs personnels :

- Si le joueur a rempli son objectif, le joueur récupère un pion supplémentaire d'une ressource de son choix pour le reste de la partie (parmi les ressources dont il dispose déjà, il est impossible d'acquérir des ressources dont le joueur ne dispose pas en début de partie)
- Si le joueur n'a pas rempli son objectif, il ne se passe rien.

NB : Ainsi, tout au long de la partie, aucun Acteur de l'aménagement ne peut avoir simultanément 1 pion de chaque type (Economique, Politique, Social).

Evènement Aléatoire :

Tirage d'un événement aléatoire et ajustement du plateau en conséquence.

NB : Cette étape ne se produit qu'au 2e tour de Jeu.

Une fois le plateau aménagé, on passe à la phase de déplacement.

B- La phase de déplacement

Déplacement :

Chaque *Acteur de Déplacement* se déplace selon ses modalités de mouvement selon le parcours indiqué sur sa carte Acteur de déplacement : par exemple le résident doit d'abord aller à la poste, puis à une terrasse puis sur un banc. Chaque étape atteinte incrémente le score de déplacement de 1.

Règles de déplacements :

- Les cyclistes, habitants et passant se déplacent en utilisant les dés (dé à 6 faces pour les piétons, dé à 10 faces pour les cyclistes qui ont une plus grande vitesse) et peuvent se déplacer dans tous les sens (vers les cases contiguës comme en diagonale). Ils peuvent continuer à se déplacer après une étape si leur score de dé le permet.
- Les conducteurs de véhicules se déplacent en utilisant les gabarits propres à leur véhicule et doivent s'arrêter obligatoirement après à chaque étape touchée.

Certains acteurs ont des capacités de déplacement spéciales qui sont indiquées sur leur carte. Les deux capacités spéciales sont :

- Peut prendre le métro : en atteignant une station de métro, le joueur, s'il le souhaite, se retrouve immédiatement à l'autre station.
- Peut prendre les pistes cyclables : en atteignant une piste cyclable, le joueur, s'il le souhaite, se retrouve immédiatement à l'autre bout de la piste cyclable.

Le plus jeune joueur se déplace le premier, à la prochaine phase de déplacement son voisin (sens des aiguilles d'une montre) commencera, ainsi de suite.

Tour de table :

Qui a rempli un de ses objectifs de déplacement compte tenu de l'itinéraire figurant sur sa carte *Acteur de Déplacement* ?

- Si un acteur a rempli un objectif : il incrémente son score de déplacement grâce au curseur sur sa carte *Acteur de déplacement*

*NB : Si cet objectif est le n° 2 ou le n°4 : L'acteur a la possibilité (non obligatoire) de choisir un **Aménagement** (Îlot ou Voirie) qui sera dans le « marché » de la phase **d'Aménagement**) suivante. Les joueurs mélangent les cartes sur les decks et les remettent en jeu.*

Si un joueur a rempli tous ses objectifs de déplacements, il recommence son parcours depuis le début et continue à cumuler son score. Exemple : un résident ayant fait son parcours complet jusqu'à la terrasse, repart vers la poste pour avoir un score de 4.

A l'issue de cette phase de déplacement, on relance une phase d'aménagement.

Fin de la partie :

La partie s'arrête lorsqu'ont été effectués autant de tour qu'il y a de joueurs (4 ou 5) (i.e. lorsque la **Fiche de Tour par Tour** est pleine.). Le jeu s'arrête alors et le maître de jeu dévoile aux joueurs les points du score **Etat de la Ville**.

Si deux tables de jeu ont fonctionné en parallèle, on compare les deux plateaux et les scores de chacune des villes. Une phase de bilan est engagée. Une analyse critique de la configuration des plateaux et des scores est réalisée.

On discute avec les joueurs de ce qu'ils ont appris au cours du jeu, des raisons qui les ont poussés à choisir les aménagements qui sont sur le plateau, des difficultés qu'ils ont pu rencontrer, etc.