

B. Posez un segment rouge. Soit il peut recouvrir un segment blanc, si le tracé idéal est respecté, soit il est posé selon une déviation. Les indications données sur la carte ainsi que vos choix déterminent cette action. Une fois un segment rouge posé, il ne peut être déplacé.

Exemple : Le prochain arrêt desservi par le tracé idéal se trouve en centre ancien. Le joueur pioche donc une carte dans le tas correspondant. Deux choix s'offrent alors à lui : perdre 5 points de popularité ou dévier sa ligne. Il choisit de dévier son tracé idéal et pose un segment rouge en direction d'un autre arrêt.

C. Comptez vos points. Grâce aux grilles de décompte des points « Projet » et « Popularité », comptez les points récoltés ou perdus sur les cartes et/ou grâce aux centres d'intérêt de l'arrêt nouvellement desservi.

Exemple : L'arrêt dessert un parc et des bureaux. Le joueur additionne alors les points de chaque centre d'intérêt grâce à sa valeur inscrite sur la carte « Mémo ».

Parc = 20 points, Bureaux = 20 points
Le joueur comptabilise un total de 40 points de projet à cet arrêt.

Attention, on ne compte que les points d'intérêts qui touchent l'arrêt et non la ligne. Ici, le segment rouge touche un commerce. Il n'est pas comptabilisé car la ligne ne sert pas l'arrêt auquel il est rattaché.

Les points sont comptés à chaque nouvel arrêt desservi par la ligne

Valeur de centres d'intérêt. Retrouvez ces valeurs sur la carte « Mémo ».

Transports				Commerces			
	Gare TER	30 points			Bureau	20 points	
	Métro	30 points			Hôtel	10 points	
	Gare routière	30 points			Commerce	10 points	
	Équipements publics				Hôpital	30 points	
	Lycée	10 points			Théâtre	20 points	
	Université	30 points			Parc	20 points	
	Musée	20 points			Bibliothèque	10 points	
	Sport	20 points					

Fin de la partie

Il ne vous reste plus de segments rouges donc plus de budget : votre ligne est terminée.
Avez-vous réussi à atteindre les objectifs fixés par la mission ?

TRAMWAY EN VUE



45 " 1 - 6 9 - 99

JEU COLLABORATIF
Testé et approuvé par des aménageurs de lignes de transport en commun !

Règles du jeu

Vous êtes des élus du conseil métropolitain.

« L'agenda Mobilité » de la métropole prévoit la construction d'une nouvelle ligne de tramway.

VOTRE BUT :

En équipe, définissez le tracé idéal puis construisez une ligne de tramway en répondant au mieux à la mission qui vous est donnée. À chaque nouvel arrêt desservi, une carte inspirée de faits réels, modifiera vos points de popularité, de projet ou encore, votre budget.

Veillez à ne pas être trop impopulaires pour être réélus mais ne basculez pas dans une trop grande popularité, suspecte aux yeux de certains électeurs... Répondez aux enjeux sociaux, d'efficacité, de rentabilité, d'innovation et d'écologie. Et surtout, ne flambez pas tout le budget avant d'avoir atteint vos objectifs : la construction d'une ligne de tramway est souvent semée d'embûches...

À vous de faire les bons choix pour construire votre ligne et mener votre mission à bien !

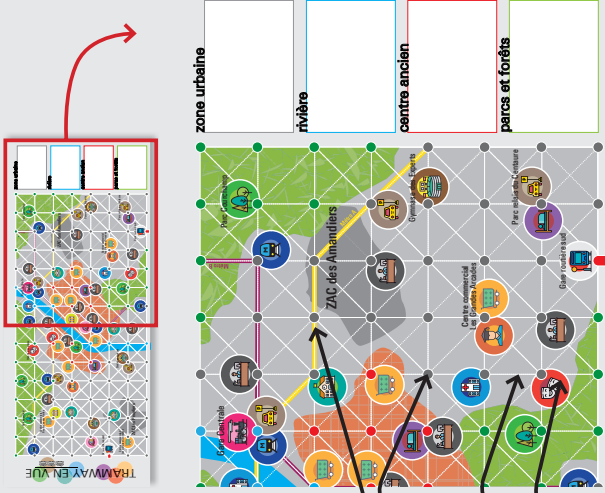


Un jeu développé par la **Compagnie des rêves urbains**, structure de médiation de l'architecture et de l'urbanisme.
www.revesurbains.fr

1^{re} Édition septembre 2019
Tous droits réservés

Crédits des illustrations : Freepik, Smashicons, photo3idea, studio, Nikita Golubev, itim 2101, Good Ware, Mynamepong, Euclalyp, Srip et iconicbestiary.

Éléments du jeu



- **1 plateau de jeu**
 - quatre zones symbolisées par des tâches de couleur :
 - les zones urbaines (zones grises)
 - la rivière (zone bleue)
 - le centre ancien (zone rouge)
 - les parcs et forêts (zone verte)
 - deux lignes de métro (ligne A et ligne B)
 - des petits ronds de couleur. Ils représentent les arrêts potentiels de la future ligne de tramway. Ils changent de couleur selon la zone où ils se trouvent.
 - une trame en pointillés blancs, symbolisant le tracé potentiel entre les arrêts
 - des pictogrammes représentant des centres d'intérêt (bureaux, parcs, théâtres...)
 - un emplacement pour positionner les cartes

- **20 segments blancs** : ils représentent le tracé idéal.
- **30 segments rouges** : ils représentent la ligne construite.
- **Des cartes « Mission »**
- **2 cartes « Mémo »**
- **1 grille de décompte des points de « Projet »**
- **1 grille de décompte des points de « Popularité »**
- **2 pions** pour compter vos points
- **1 livret des règles du jeu**
- **77 cartes « Événement »** : elles correspondent aux quatre zones du plateau et sont réparties comme suit : 43 « zone urbaine », 5 « rivière », 19 « centre ancien », 10 « parcs et forêts ».

Déroulement d'une partie

Placez les cartes sur leur emplacement respectif sur le plateau.

1 Choix de la mission

Plusieurs missions vous sont proposées sur les cartes « Mission ».

Choisissez-en une et lisez-la à voix haute. Chaque mission vous donnera des objectifs en points de popularité et de points de projet. Tout au long de la partie, deux grilles de points vous aideront à calculer vos scores de popularité et de projet. Attention, si votre score final est inférieur à 30 points de popularité, vous n'avez aucune chance d'être réélus !

Votre budget correspond au nombre de segments qui vous sont alloués pour la construction de la ligne.

2 Tracé idéal - projet (segments blancs)

Avant de vous lancer dans la construction, imaginez le projet de votre ligne idéale à l'aide des **segments blancs**. Prenez le nombre de segments indiqué sur la carte « Mission », puis placez-les sur le plateau en suivant la trame blanche. Votre tracé doit répondre aux objectifs fixés sur la carte « Mission ».

Vous reliez ainsi des arrêts et connectez entre-eux des centres d'intérêt. Rien ne vous empêche de rejoindre d'autres centres d'intérêts ou d'aller plus loin, afin de développer au mieux votre projet.

3 Construction de la ligne (segments rouges)

Vous allez maintenant construire la ligne avec les **segments rouges**. Prenez-en le nombre de segments indiqué sur la carte mission. Mais attention, chaque construction de tronçon peut réserver des surprises ! Il y a de fortes chances que vous ne puissiez pas suivre votre tracé idéal tout au long de la partie. Si vous êtes plusieurs à jouer, trouvez ensemble un compromis quand c'est nécessaire.

La phase de jeu « construction de la ligne » est cyclique. Répétez les phases A, B et C à chaque nouvel arrêt desservi.

A. Piochez une carte de la couleur de l'arrêt que vous projetez de desservir.



Sur chaque carte « Événement », vous trouverez des indications.



Vous gagnez ou perdez des points « Popularité ». Déplacez le pion sur la grille des points correspondante.



Vous gagnez ou perdez des points « Projet ». Déplacez le pion sur la grille des points correspondante.



Vous gagnez ou perdez le nombre de segments indiqués. Les prendre ou les déposer dans la banque.



Déviations : vous ne pouvez pas passer à l'endroit prévu, déviez votre tracé initial.



Concertez-vous pour faire un choix entre les deux propositions.

S'il est nécessaire de faire un choix pour continuer votre route, concertez-vous. Référez-vous à votre mission et aux grilles de décompte des points si vous hésitez.