

Déroulé d'une partie / version SANS personnages

1 > Le jeu se joue en 7 tours successifs représentant l'équivalent d'un mandat municipal. Le maître du jeu lit les cartes étapes numérotées de 0 à 6 et joue le rôle du maire.

2 > A chaque étape :
Répondez aux problématiques posées.
Selon les étapes vous allez devoir placer des cases sur le plateau. Au recto des cases, le numéro indique l'étape correspondant.

Placez sur le plateau les tuiles demandées aux emplacements choisis en respectant les 5 règles d'urbanisme définies ci-après.

Tout au long de la partie vous pouvez décider de construire des immeubles en respectant ce quota :

1 tuile immeuble = 2 tuiles maisons



Vous êtes libre de ne construire aucun immeuble ou au contraire que des immeubles.

3 > Fin de la partie :

Le maître du jeu lit la carte étape 6, la partie est alors terminée. Vient l'heure du bilan...

Votre projet vous semble-t-il cohérent ?

Déroulé d'une partie / version AVEC personnages

Le déroulé est identique au déroulé précédent mais dans cette version chaque joueur incarne un personnage avec des objectifs qui lui sont propres.

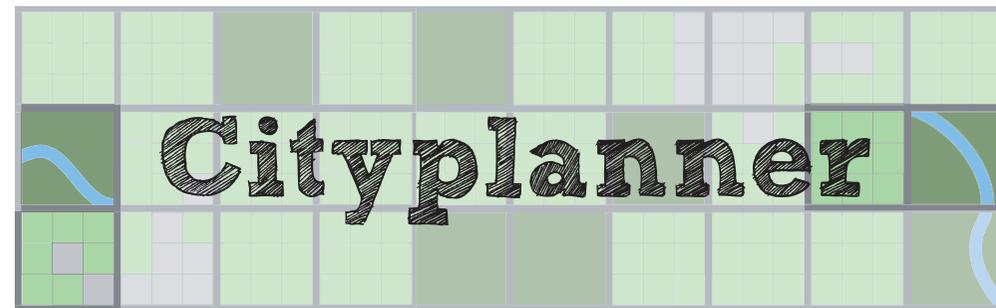
En début de partie, les joueurs se répartissent les personnages et prennent connaissances des objectifs à atteindre lors de la partie.

Chaque joueur doit prendre des décisions pour satisfaire au mieux à ses objectifs tout en préservant la logique globale du projet.

Règles d'urbanisme à respecter tout au long de la partie :

- A.** Forêts, rivière, terrains agricoles et jardins sont inconstructibles.
- B.** Posez, à chaque tour, l'équivalent de 12 tuiles jaunes et 3 tuiles rouges afin de respecter un quota de 20% de logement social.
- C.** Une tuile jaune ou rouge doit être au minimum à côté d'un terrain non construit permettant de conserver une nature en ville.
- D.** Une tuile jaune ou rouge doit obligatoirement être à côté d'un terrain déjà construit, ce qui limite le mitage urbain. (attention la diagonale ne compte pas).
- E.** A la fin de la partie, il doit y avoir au minimum 5 TERRAINS CONSTRUITS (tuiles rouges/jaunes/centre villageois) dans une grande case noire afin d'éviter l'étalement urbain.

Vous ne maîtrisez pas toutes les notions abordées dans ces règles d'urbanisme ? Pas de panique, un glossaire est là pour vous aider.



Print & play : mode d'emploi

Vous trouverez dans les pages suivantes tous les éléments à imprimer et découper pour fabriquer votre propre exemplaire de jeu. **Attention : les éléments sont à imprimer sur les feuilles A3.**

Imprimez les pages 1 et 2 en « recto-verso - retourner sur les bords courts » pour avoir votre livret/règles du jeu.

1 > Glossaire, // Page 3

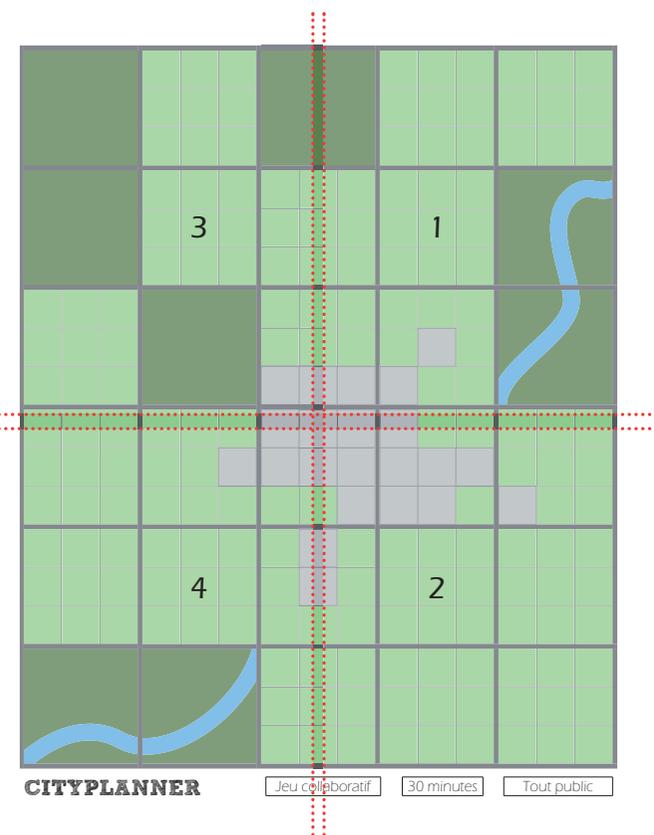
Imprimer la page en « recto ».
Plier la feuille en deux.

2 > Cartes mémo, cartes étapes, cases n°2/n°5, rivière et cases terrains agricoles» // Pages 4 à 11

Imprimer les 8 pages en « recto-verso - retourner sur les bords courts ». Découpez, plastifiez et arrondissez les angles des cartes.

4 > Le plateau // Pages 12 à 15

Le plateau de jeu est découpé en 4 A3, assemblez-les avec du scotch.



CITYPLANNER

Jeu collaboratif

30 minutes

Tout public

5 > Les personnages // Pages 16 à 18

Imprimez les deux premières pages en « recto-verso - retourner sur les bords courts ». Découpez, plastifiez et arrondissez les angles des cartes.

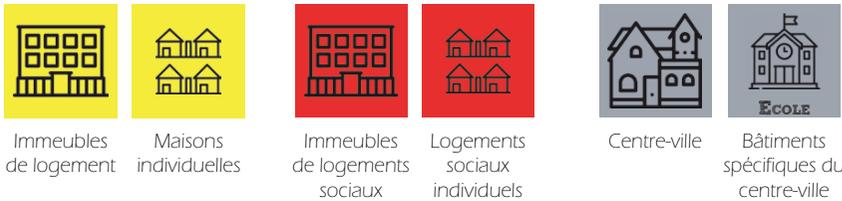
Attention : la page 18 est à imprimer en recto seulement !

Découpez et pliez en deux pour fabriquer les chevalets « personnages ».

5 > Les tuiles maisons,immeubles et village // Pages 19 et 20

Imprimez les pages en recto et découpez les tuiles.

Légende des pictogrammes sur les tuiles :



Astuce : Pour plus de confort de manipulation, vous pouvez imprimer les tuiles sur un papier épais ou les coller sur du carton.

... Votre jeu est prêt, il ne reste plus qu'à jouer !

A vous de jouer ...

Matériel

- | | |
|-----------------------------------|---|
| 1 plateau de jeu | 22 tuiles « centre villageois » |
| 7 cartes ÉTAPES numérotées | Tuiles JAUNES : 48 « maisons » + 12 « immeubles » |
| 3 cartes « Mémo » + 1 GLOSSAIRE | Tuiles ROUGES : 12 « maisons » + 6 « immeubles » |
| 6 cartes PERSONNAGE + 6 chevalets | 12 « Terrains agricoles » |
| | 9 « équipements » + 2 morceaux « rivière » |

But du jeu

Menez à bien un projet d'aménagement urbain en respectant les règles et contraintes imposées. Prenez part aux débats et faites des choix quant au développement d'une petite ville proche d'une métropole.

Un développement de la ville est prévu pour les 5 prochaines années... À vous de décider de l'avenir de cette commune !

Tous les joueurs jouent ensemble.

Installation du plateau :

Le plateau de jeu représente la ville avec les terrains alentours.

En début de partie, installez le plateau selon le modèle ci-dessous :

A distribuer aux joueurs :

Les cartes « Mémo »,
Les cartes PERSONNAGE et
les chevalets

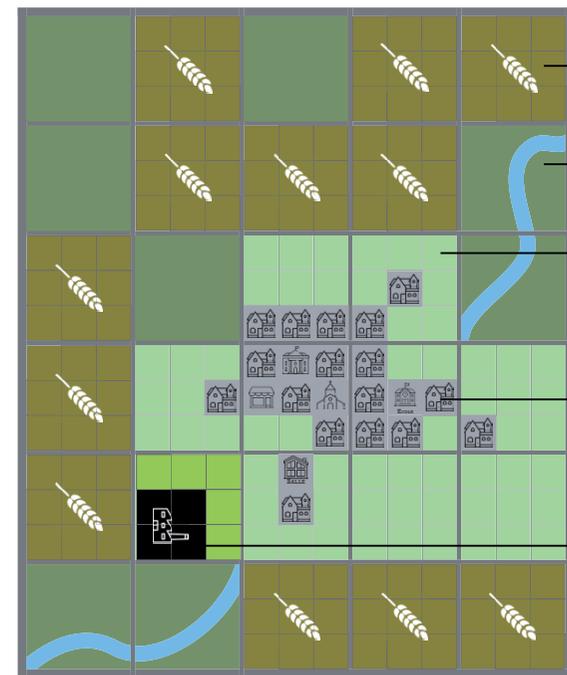
Autour du plateau :

Les différentes
tuiles du jeu
regroupées
par famille

Les cartes
étapes
rangées de
0 à 6

Les cases pour
l'étape 2

Les cases pour
l'étape 5



Les terrains agricoles

Placez les 12 cases terrains agricoles sur le plateau de jeu selon l'emplacement indiqué ici (ou au recto des cases).

Les forêts et rivière

Les terrains constructibles

Le centre-ville

Placez les tuiles grises sur les cases grises. Attention certaines tuiles ont des emplacements spécifiques indiqués sur le plateau : mairie, école, commerces, salle des fêtes.

La friche industrielle

Placez la case « friche industrielle » sur le plateau de jeu à l'emplacement indiqué ici (ou recto de la case).

Sur une idée originale de Yohan Sahraoui et Maxime Frémont du laboratoire de recherche Théma, adaptée par la Compagnie des rêves urbains.

Le jeu Cityplanner est sous licence Creative Commons : Pour consulter une copie de la licence, visitez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>
Représentations iconographiques :
Immeubles, mairie, école, église, commerces, village, salle des fêtes : designed by Freepik
Maisons individuelles : designed by Smalllikeheart

Théma
UMR 6349 Théories & Modèles pour Aménager

LISER
LUXEMBOURG INSTITUTE OF
SOCIO-ECONOMIC RESEARCH

**LA COMPAGNIE
DES RÊVES
URBAINS**



20% DE LOGEMENTS SOCIAUX

Depuis 2013, l'article 55 de la loi relative à la solidarité et au renouvellement urbain (SRU) oblige certaines communes à disposer d'un nombre minimum de logements sociaux (proportionnellement à leur parc résidentiel). Pour la majorité des communes, ce pourcentage est fixé à 20% mais pour d'autres il est fixé à 25% (pour les communes de plus de 3500 habitants appartenant à une agglomération ou intercommunalité de plus de 50 000 habitants comprenant au moins une commune de plus de 15 000 habitants). Ce pourcentage est à atteindre d'ici 2025.



PRÉSERVATION DES TERRAINS AGRICOLES

Sur les 50 dernières années, l'espace agricole français a ainsi diminué de 20 % passant de 35 à 28 millions d'hectares. Les pertes se sont opérées de façon quasi irréversible au profit de la ville, du logement, des infrastructures, à hauteur de 2,5 millions d'hectares.

Aujourd'hui quels sont les intérêts de préserver ces terres ?

- Production locale de denrées alimentaires
- Cadre de vie et paysages
- Lutte contre les effets climatiques : L'imperméabilisation des sols, du fait de l'artificialisation des terres, favorise le ruissellement de l'eau, l'érosion des sols et le risque d'inondation. De plus une surface bétonnée ou bitumée accentue et renvoie la chaleur, contrairement aux terres végétalisées.
- Fonction économique



JARDINS PARTAGÉS

Un jardin conçu, construit et cultivé collectivement par les habitants d'un quartier d'un village ou d'une communauté. Réunis en association les habitants gèrent le jardin au quotidien et prennent les décisions importantes collectivement.



ÉQUIPEMENT PUBLIC

Structure ou bâtiment public ou privé utile à la collectivité, qui répond aux besoins des habitants : formation, santé, culture, loisirs, mobilité, déchets, eau, événements... Ils s'inscrivent donc au cœur des choix d'urbanisme.

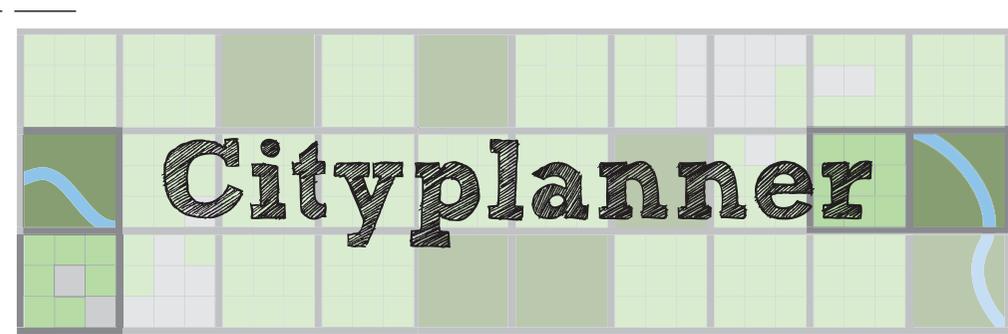


MIXITÉ SOCIALE ET FONCTIONNELLE

On parle de mixité fonctionnelle et sociale dans un quartier, un lotissement ou un immeuble, lorsque plusieurs fonctions (ex: habitat et commerce, en centre-ville) et types de logements y sont représentées.

La mixité fonctionnelle s'oppose au découpage du territoire en zones fonctionnelles différenciées (zoning) qui a caractérisé la planification urbaine de l'après-guerre. Plutôt que de créer des zones d'habitat et des zones d'activités séparées, ce qui augmente les distances à parcourir pour aller d'une fonction à une autre et encourage l'usage de la voiture, l'objectif est de rapprocher les différentes fonctions pour favoriser les déplacements à pieds, vélos, transports en commun.

La mixité sociale se traduit par une mixité des types d'habitat : sociaux, libres, studio pour étudiants, grands appartements pour des familles nombreuses... Cette variété de logement produit ainsi une mixité des populations d'origines, d'âges et de milieux divers.



Glossaire



L'ÉTALEMENT URBAIN

Les Français préférant la maison individuelle à l'appartement, les villes ont tendance depuis plusieurs dizaines d'années à s'étendre sur le territoire rural. On appelle cette tendance « l'étalement urbain ».

Cela crée des conséquences négatives :

- sur les déplacements et la pollution (la voiture est davantage utilisée lorsque la ville s'étend, ce qui augmente l'émission de gaz à effet de serre)
- sur la dimension des espaces ruraux et naturels (en diminution) : l'artificialisation des sols a des impacts néfastes sur la biodiversité !

Pour lutter contre l'étalement urbain, on essaye de construire « la ville sur la ville » : construire en hauteur, densifier les centres-villes, réhabiliter le patrimoine ancien...



LE MITAGE URBAIN

Ce phénomène accompagne généralement celui de l'étalement urbain. On parle de « mitage » quand les villes s'étalent sur le territoire de façon non maîtrisée et les nouveaux édifices sont dispersés dans un paysage naturel ou rural. Ce phénomène est insidieux : une maison apparaît, puis une autre, puis un lotissement est construit ... Le paysage perd ainsi progressivement son caractère rural ou naturel au profit de zones vertes parsemées de zones construites de faible densité.



CORRIDOR ÉCOLOGIQUE

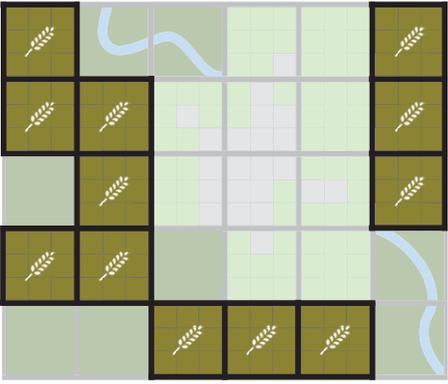
Face à l'étalement urbain et au mitage, une des solutions proposées pour sauvegarder la biodiversité est de créer des « corridors écologiques ». Ce sont des zones naturelles qui permettent le déplacement et la reproduction de la faune et de la flore et fonge, mais sont aussi des sites de nourrissage et de repos pour les animaux. Ce sont donc des zones non-constructibles et préservées sur le territoire.



RENATURER UN COURS D'EAU

Face à l'étalement urbain et au mitage, une des solutions proposées pour sauvegarder la biodiversité en ville est de « renaturer » les fleuves et les rivières. On parle de renaturation quand :

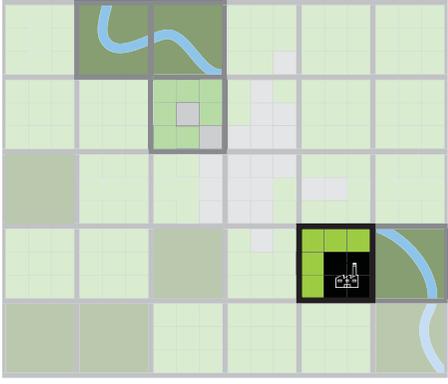
- un cours d'eau est élargi permettant d'absorber des crues
- un cours d'eau enterré et remis au jour, recréant ainsi une biodiversité aux alentours de celui-ci ;
- le développement de la faune et flore locale sont encouragés par la destruction des bords bâtis du cours d'eau, par la reconstitution des courbures et par la revégétalisation naturelle.



Un nouveau PLU

3

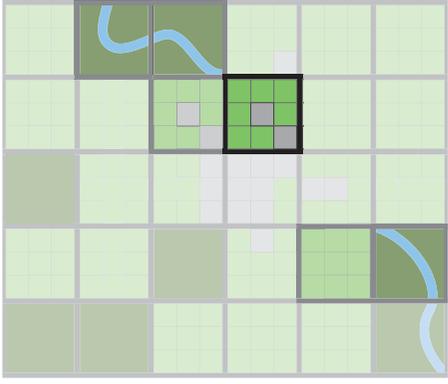
CityPlanner  Th+MA



Les traces du passé

2

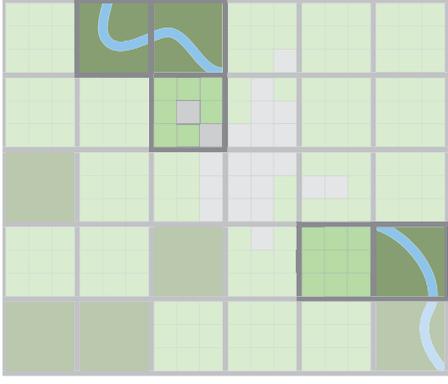
CityPlanner  Th+MA



De nouveaux habitants

1

CityPlanner  Th+MA



Introduction et planification

0

CityPlanner  Th+MA



Memo
Règles d'urbanisme

CityPlanner



Memo
Règles d'urbanisme

CityPlanner



Memo
Règles d'urbanisme

CityPlanner



Memo
Règles d'urbanisme

CityPlanner

« Chers concitoyens, concitoyennes,
Vous n'êtes pas sans savoir que la ville
métropolitaine voisine est en plein développement
incitant de plus en plus d'habitants à s'installer
dans notre charmante bourgade.

Le conseil municipal a décidé de réunir un
conseil citoyen afin de réfléchir tous ensemble
au développement de notre commune sur les 5
prochaines années.

Vous représentez donc les habitants et pouvez
participer activement aux choix qui vont être faits.
Nous comptons sur votre investissement ! »

Planifions !

« Avant de commencer les constructions, prenons
quelques instants pour décider du développement
de notre ville.

Prenez 5 minutes pour décider collectivement :

- Du nombre de terrains agricoles que vous
souhaitez préserver
- Si vous souhaitez construire plutôt des maisons/
pavillons ou des immeubles
- Quelles zones souhaitez-vous développer ou
lesquelles souhaitez-vous préserver ?
- Quels équipements sont nécessaires pour
accompagner le développement de la ville ? »

... Vos choix sont faits ? Maintenant construisons !

1. De nouveaux habitants

La construction de logements sur des terrains
autour de l'école a été voté. Décidons ensemble
des types de constructions et de leur emplacement.
Ne perdons plus de temps et lançons les premières
nouvelles constructions !

En cas de désaccord c'est l'urbaniste ou moi-même
qui tranchera. »

> Placez **12 tuiles jaunes** et **3 tuiles rouges**
Si vous choisissez de placer des immeubles,
n'oubliez pas : 1 immeuble = 2 maisons

> Faites attention au respect des règles d'urbanisme
fixées au départ

> A chaque tour, n'oubliez pas les choix de
planifications faits en début de partie !

2. Les traces du passé

> Placez la case «**Friche industrielle**» à l'emplacement
indiqué au dos de la case

« L'ancienne papeterie à proximité du centre-ville
laisse place aujourd'hui à un terrain en friche.

Sur ce terrain plusieurs possibilités s'offrent à nous :

1. Tout raser et construire un **centre commercial**
 2. Installer un parc public avec des **jardins partagés**
qui profiteront à tous les habitants du village
 3. Réhabiliter le bâtiment à l'abandon pour y
installer un **pôle culturel** proposant des activités
pour petits et grands.
- ... Alors, que souhaitez-vous implanter ? »

> Remplacer la case «Friche industrielle» par la
case avec la solution choisie : pôle culturel, centre
commercial ou jardins partagés.

« En parallèle, notre commune continue à attirer de
nouveaux habitants et de nouvelles constructions
démarrant ! »

> Placez **12 tuiles jaunes** et **3 tuiles rouges** en
respectant les règles d'urbanisme
Si vous choisissez de placer des immeubles,
n'oubliez pas : 1 immeuble = 2 maisons

3. Un nouveau PLU

« Notre commune vient d'être classée parmi les
plus beaux villages de France ! Pour faire face
à l'attraction touristique et aux futurs habitants
potentiels, il est nécessaire de remettre à plat le
PLU. Profitons-en pour réfléchir tous ensemble aux
modifications à apporter notamment en ce qui
concerne les terrains agricoles : nous avons besoin
de terrains constructibles supplémentaires.
A vous de décider du nombre de terrains à
transformer et de leurs emplacements ! »

> Transformez au **minimum 2 terrains agricoles**
en terrains constructibles

> En cas de désaccord sur le choix des terrains, le
maire tranche

> Une fois les décisions prises, il est impossible de
revenir sur ces choix jusqu'à la fin de la partie

« La pression foncière dans la métropole voisine
incite de plus en plus les jeunes familles à venir
s'installer dans notre ville. Les constructions
continuent ! »

> Placez **12 tuiles jaunes** et **3 tuiles rouges** en
respectant les règles d'urbanisme
Si vous choisissez de placer des immeubles,
n'oubliez pas : 1 immeuble = 2 maisons

À chaque tour

Posez 12 tuiles jaunes et 3 tuiles rouges
1 tuile «immeuble» = 2 tuiles «maison»

Règles d'urbanisme à respecter

1. Forêts, rivière, terrains agricoles et
jardins sont inconstructibles
2. 20% de logements sociaux
3. Une tuile doit être à côté d'au mini-
mum un terrain non construit
4. Une tuile ne peut être posée qu'à
côté d'un terrain construit
5. 1 case noire = 5 terrains construits
au minimum

À chaque tour

Posez 12 tuiles jaunes et 3 tuiles rouges
1 tuile «immeuble» = 2 tuiles «maison»

Règles d'urbanisme à respecter

1. Forêts, rivière, terrains agricoles et
jardins sont inconstructibles
2. 20% de logements sociaux
3. Une tuile doit être à côté d'au mini-
mum un terrain non construit
4. Une tuile ne peut être posée qu'à
côté d'un terrain construit
5. 1 case noire = 5 terrains construits
au minimum

À chaque tour

Posez 12 tuiles jaunes et 3 tuiles rouges
1 tuile «immeuble» = 2 tuiles «maison»

Règles d'urbanisme à respecter

1. Forêts, rivière, terrains agricoles et
jardins sont inconstructibles
2. 20% de logements sociaux
3. Une tuile doit être à côté d'au mini-
mum un terrain non construit
4. Une tuile ne peut être posée qu'à
côté d'un terrain construit
5. 1 case noire = 5 terrains construits
au minimum

À chaque tour

Posez 12 tuiles jaunes et 3 tuiles rouges
1 tuile «immeuble» = 2 tuiles «maison»

Règles d'urbanisme à respecter

1. Forêts, rivière, terrains agricoles et
jardins sont inconstructibles
2. 20% de logements sociaux
3. Une tuile doit être à côté d'au mini-
mum un terrain non construit
4. Une tuile ne peut être posée qu'à
côté d'un terrain construit
5. 1 case noire = 5 terrains construits
au minimum

Renaturer la rivière

4

CityPlanner  Th+MA

Equiper la ville

5

CityPlanner  Th+MA

CityPlanner
Centre commercial

2

CityPlanner
Friche industrielle

2

CityPlanner
Commerces

5

L'heure du BILAN

6

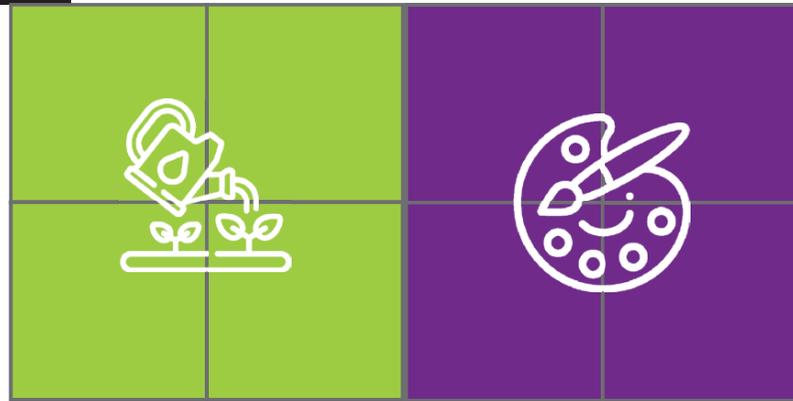
CityPlanner  Th+MA

CityPlanner
Pole culturel

2

CityPlanner
Jardins partagés

2



5. Équiper la ville

« Avec les nouvelles familles fraîchement arrivées, les quelques équipements publics ne suffisent plus. Malheureusement notre budget actuel ne nous permet pas de répondre à toutes les attentes.

Nous vous proposons deux options :

1. Construire 2 nouveaux équipements
2. Construire 1 nouvel équipement et 4 terrains de logements sociaux en plus de ceux à poser lors de ce tour

Vous êtes libres également de choisir les équipements à poser : équipement scolaire, sportif, culturel, commerces, gare multimodale.»

- > Choisissez l'une des deux options
- > Placez **les cases n°5** et tuiles correspondant sur le plateau aux emplacements choisis
- > En cas de désaccord, le maire tranche

« Profitez de ces nouvelles installations pour lancer les dernières constructions ! »

- > Placez **12 tuiles jaunes et 3 tuiles rouges** en respectant les règles d'urbanisme
- Si vous choisissez de placer des immeubles, n'oubliez pas : 1 immeuble = 2 maisons*

4. Renaturer la rivière

« Notre ville s'est construite à proximité immédiate de la rivière.

Avec le développement de la ville et des petites industries, une partie de la rivière a été enfouie et recouverte permettant de construire dessus.

Nous sommes aujourd'hui convaincu qu'il est nécessaire de remettre à nu cette partie de la rivière et d'aménager un parc urbain tout le long. »

- > Placez les deux morceaux de la rivière selon le plan au recto de cette carte.

« Les constructions existantes sur ces terrains sont démolies. Il est alors nécessaire de reloger les habitants.»

- > Déplacez les tuiles construites sur le passage de la rivière.

Vous êtes libres de les construire où vous souhaitez en respectant les règles d'urbanisme.

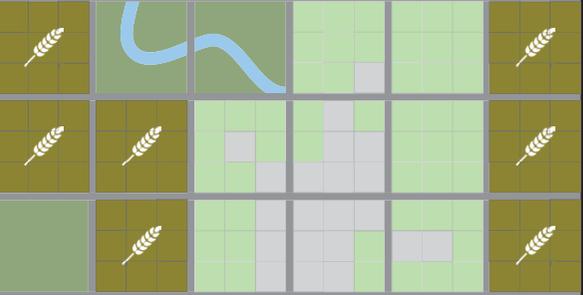
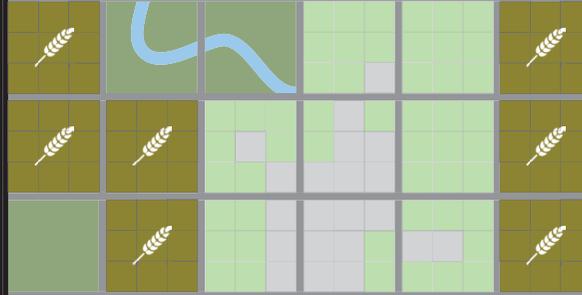
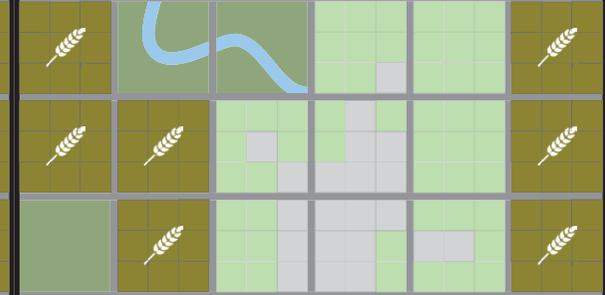
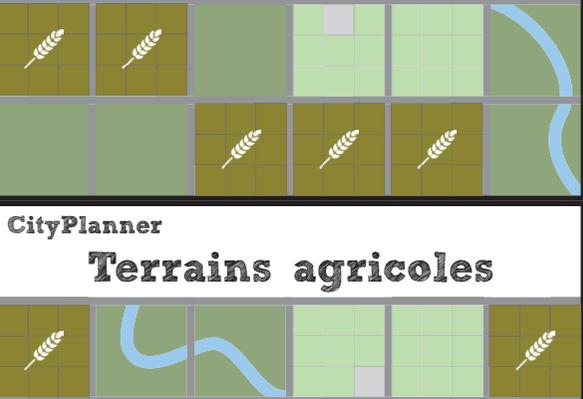
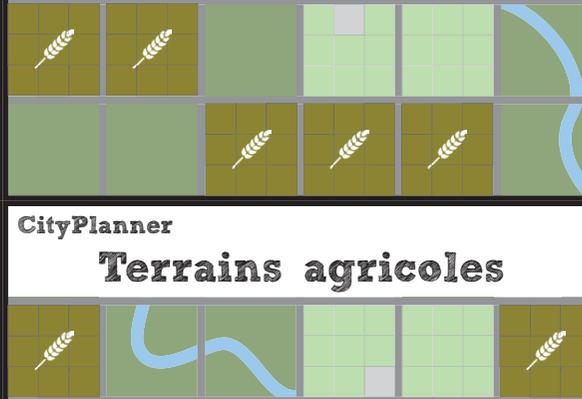
- > La rivière coupe le territoire en deux parties mais il est autorisé de construire de chaque côté.

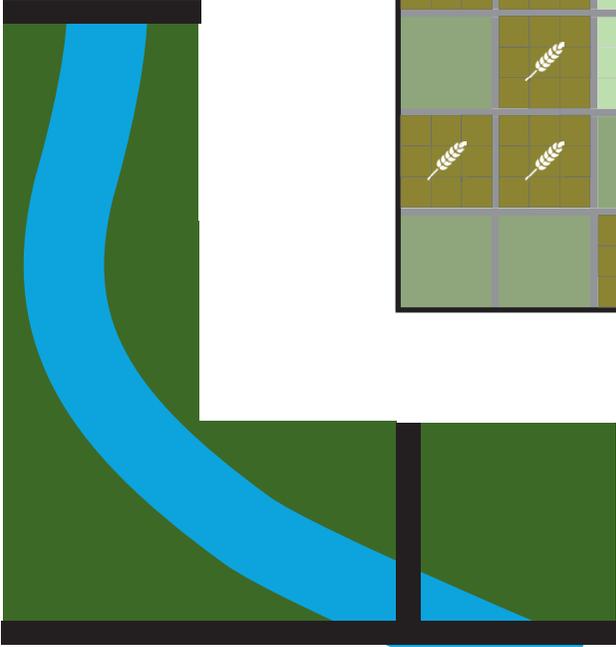
6. L'heure du bilan

« Ça y est, l'objectif des 2000 habitants est atteint ! Grâce aux choix faits, notre ville fait parler d'elle dans les journaux régionaux ... bientôt à la une des JT ?
Mais avant d'en arriver là, regardons déjà le bilan de ces 5 années passées. Le projet final vous semble-t-il cohérent ?
Les élections municipales approchent... Suis-je réélu ? »

- > Analysez le projet final d'après la planification faite au début de la partie.
- Avez-vous pu tenir vos engagements ?
- Chaque personnage a-t-il atteint son objectif ?

Votre développement de la commune vous semble-t-il cohérent ? Réalisable ? Que modifieriez-vous ?

<p>Equipement sportif</p> 	<p>Equipement culturel</p> 	<p>CityPlanner Terrains agricoles</p> 	<p>CityPlanner Terrains agricoles</p> 	<p>CityPlanner Terrains agricoles</p> 
<p>Pole multimodal</p> 	<p>Equipement scolaire</p> 	<p>CityPlanner Terrains agricoles</p> 	<p>CityPlanner Terrains agricoles</p> 	<p>CityPlanner Terrains agricoles</p> 





CityPlanner
Terrains agricoles



CityPlanner
Terrains agricoles



CityPlanner
Terrains agricoles



CityPlanner
Terrains agricoles



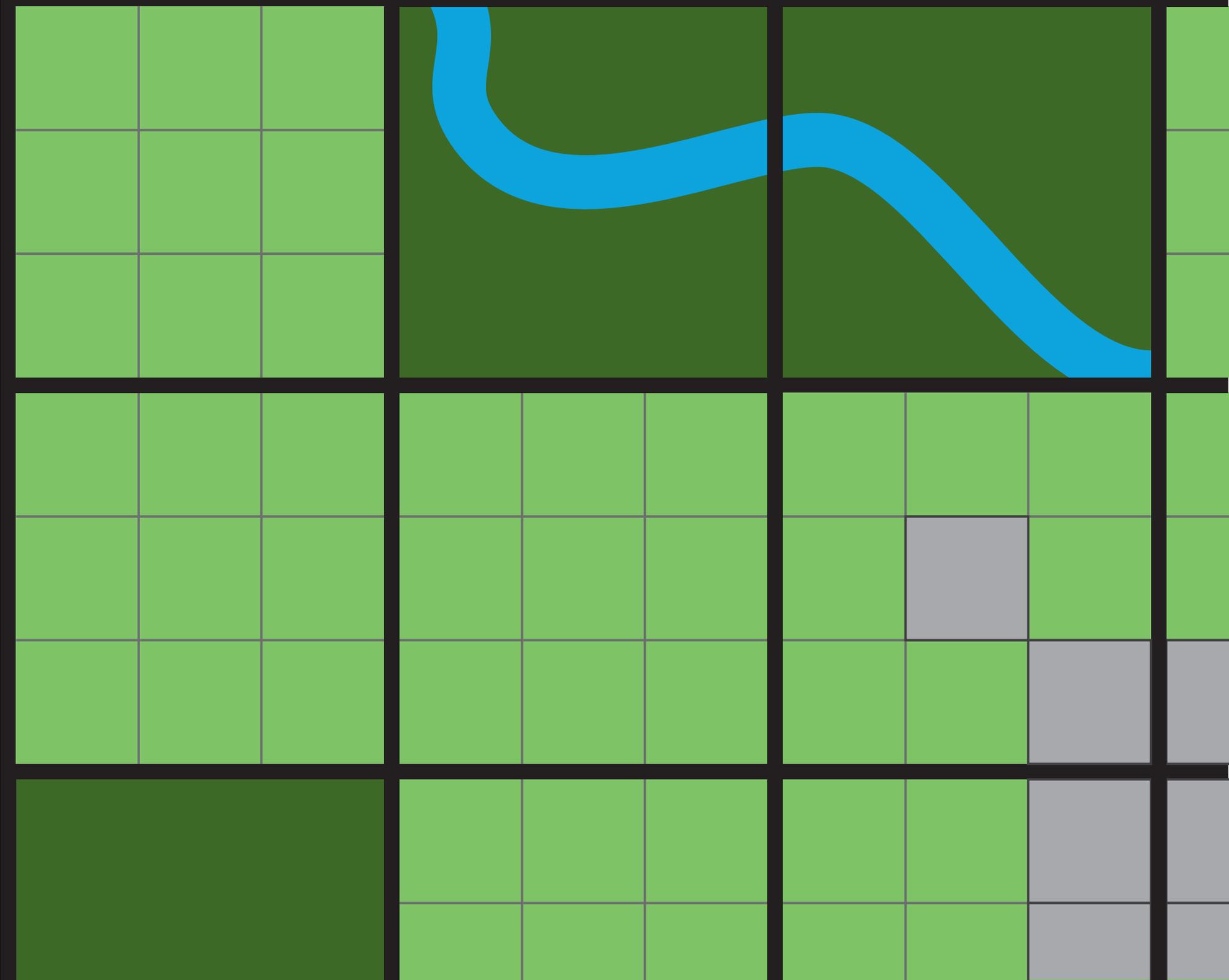
CityPlanner
Terrains agricoles



CityPlanner
Terrains agricoles







MAIRIE		
	EGLISE	

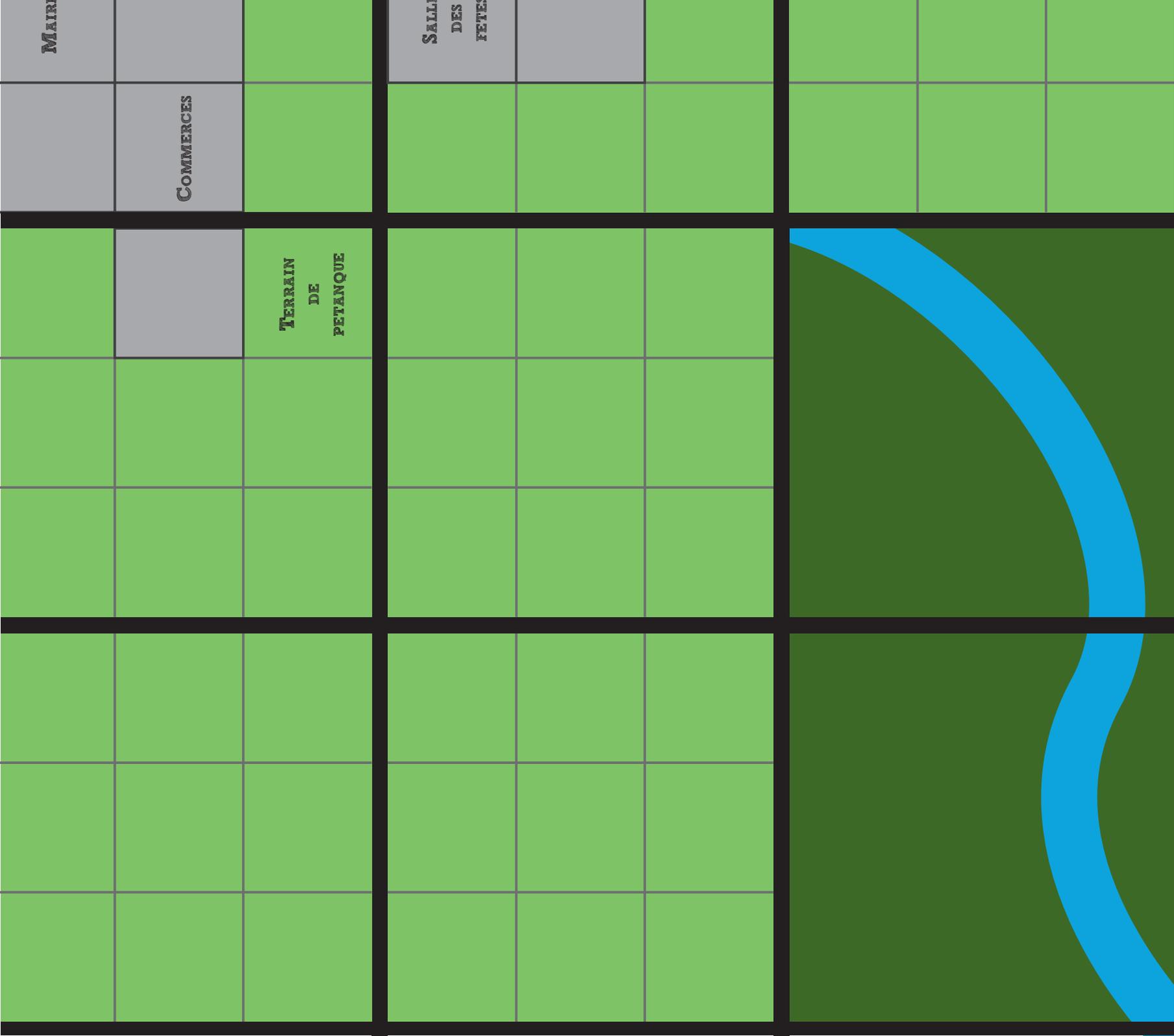
ALLEE DES MÉTRES		

collaboratif

30 minutes

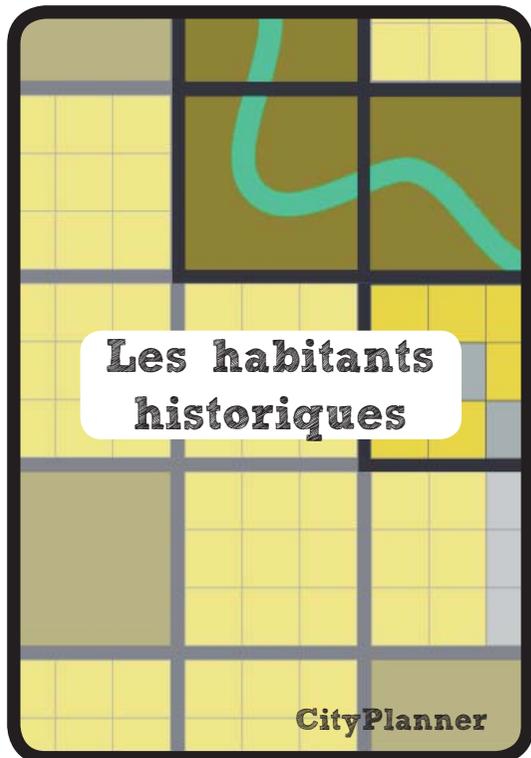
Tout public





CITYPLANNER

Jeu coll.



En tant que jeune maire fraîchement élu, vous souhaitez dynamiser votre ville.
Vos objectifs à atteindre en fin de partie sont :

1. Garantir la mixité sociale et fonctionnelle.

Aucune tuile rouge ne doit toucher une autre tuile rouge.

2. Attirer de nombreux nouveaux habitants grâce aux atouts de votre commune.

A la fin de la partie, au minimum 4 tuiles immeubles (rouges ou jaunes) doivent toucher une case forêt, équipement ou centre villageois.

Vos arguments pour y arriver :

- > La mixité sociale crée une dynamique dans la ville et son développement.
- > L'arrivée de nombreux habitants signifient de nouveaux équipements et un rayonnement à l'échelle métropolitaine.

Le développement de cette petite ville est une mine d'or pour vos affaires : qui dit nouveaux habitants dit nouveaux clients potentiels ! Vos objectifs sont :

1. Attirer de nombreux nouveaux habitants grâce aux atouts de la commune.

A la fin de la partie, au minimum 4 tuiles immeubles (rouges ou jaunes) doivent toucher une case forêt, équipement ou centre-ville.

2. Rentabiliser les terrains constructibles.

A la fin de la partie, il doit avoir au minimum 10 immeubles (rouges ou jaunes) construits sur le plateau de jeu.

Vos arguments pour y arriver :

- > Les terrains coûtent chers, plus vous y construisez de logements plus cela devient rentable.
- > Afin d'attirer des familles de tout classe sociale, vous proposez de beaux appartements avec vue sur la forêt, à proximité de l'école ou encore des petits commerçants.

Votre famille habite dans cette petite ville depuis plusieurs générations. Vous ne voyez pas d'un très bon oeil le développement de la commune. Vos objectifs à atteindre sont :

1. Conserver le caractère authentique de la ville.

A la fin de la partie, il ne doit avoir plus de 3 tuiles «immeuble» (rouge ou jaune) qui touche le centre villageois.

2. Préserver les petits commerces du centre-ville.

A la fin de la partie, il ne doit pas avoir de centre commercial construit sur le plateau de jeu.

Vos arguments pour y arriver :

- > La ville est réputée pour son architecture traditionnelle et ses vues vers forêts et rivière.
- > La ville voisine a déjà un centre commercial qui met à mal le chiffre d'affaires des commerçants du centre-ville.
- > Si on construit un centre commercial, le centre-ville sera déserté.

Afin de réfléchir à un développement intelligent de la commune, le maire a fait appel à vous. Vos objectifs à atteindre en fin de partie sont :

1. Garantir la mixité sociale et fonctionnelle.

Aucune tuile rouge ne doit toucher un autre tuile rouge.

2. Favoriser la densité.

A la fin de la partie, il doit avoir au minimum 10 immeubles (rouges ou jaunes) construits sur le plateau de jeu.

Vos arguments pour y arriver :

- > La mixité sociale est essentielle au bon développement d'une commune.
- > Nous voyons bien que les cités dortoirs ne fonctionnent pas.
- > Il faut préserver l'agriculture, la faune et la flore locale, et donc limiter le plus possible l'étalement de la ville sur le territoire.

Vous représentez les agriculteurs de la ville. Ces derniers souhaitent défendre et préserver l'agriculture locale. Pour y arriver, vos objectifs sont :

1. Conserver le caractère authentique de la ville.

A la fin de la partie, il ne doit avoir plus de 3 tuiles «immeuble» (rouge ou jaune) qui touche le centre-ville.

2. Préserver l'agriculture locale.

Conserver au minimum 5 terrains agricoles dont 3 consécutifs.

Vos arguments pour y arriver :

- > Les producteurs locaux font la réputation de la région.
- > Conserver des terrains contigus facilite la gestion pour les agriculteurs.
- > le village est réputé pour son architecture traditionnelle.
- > Il faut préserver les vues sur les paysages environnants et les accès vers la forêt.

Vous craignez que le développement de la commune impacte l'environnement et le commerce local. Afin de le protéger, vos objectifs sont :

1. Préserver la faune et la flore locale.

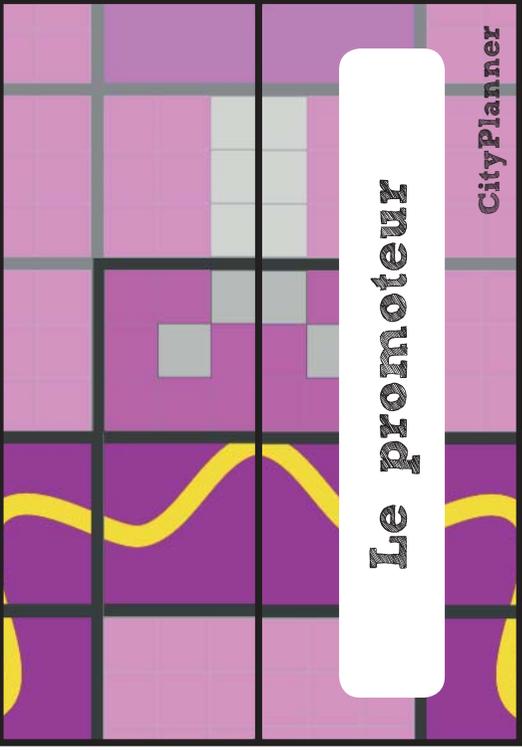
Conserver au minimum 5 terrains agricoles dont 3 consécutifs.

2. Préserver les petits commerces du centre-ville.

A la fin de la partie, il ne doit pas avoir de centre commercial construits sur le plateau de jeu.

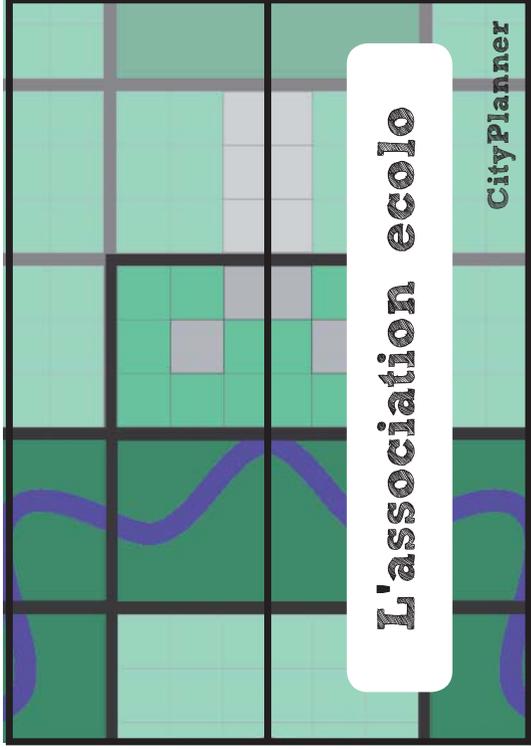
Vos arguments pour y arriver :

- > Des terrains agricoles consécutifs permettent de maintenir des corridors écologiques pour la faune et la flore locale.
- > L'implantation d'un nouveau centre commercial à proximité du centre-ville va engendrer de nombreux trafics routiers.
- > Il est important de maintenir une économie locale favorisant les nombreux produits du terroir.



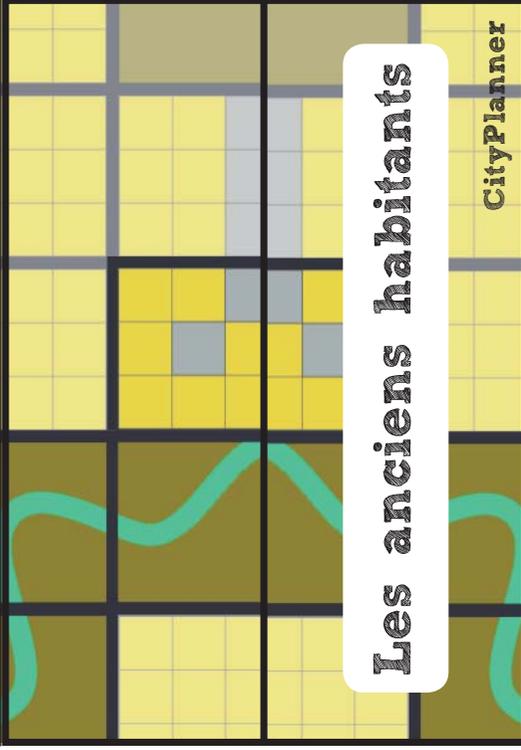
Le promoteur

CityPlanner



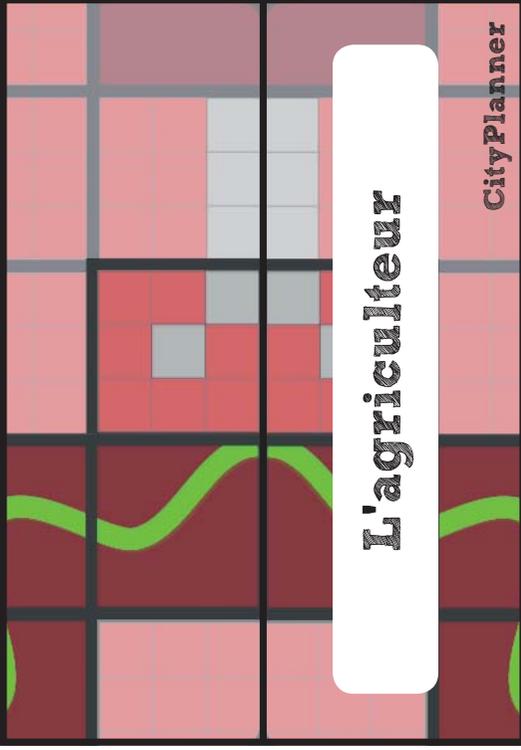
L'association ecole

CityPlanner



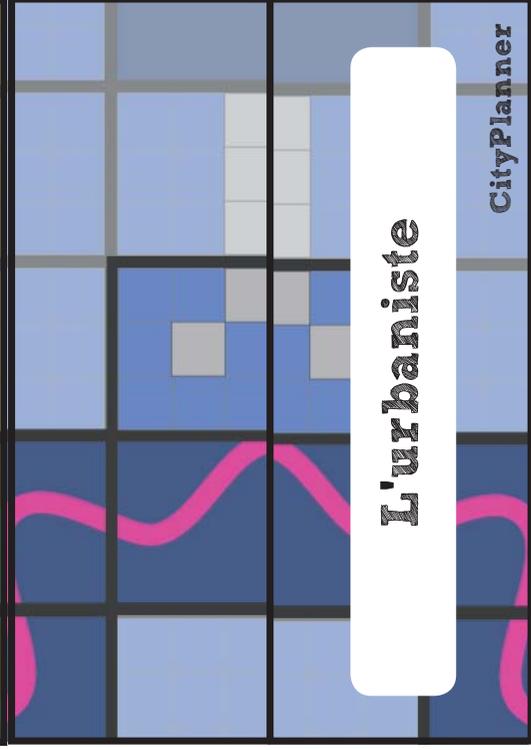
Les anciens habitants

CityPlanner



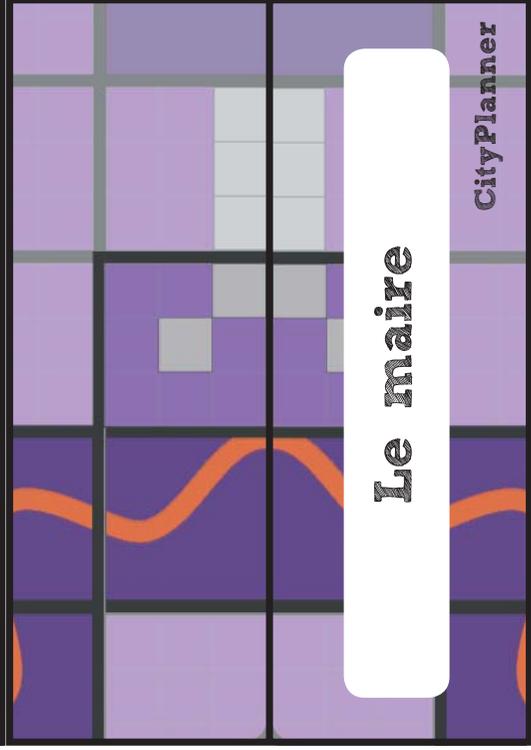
L'agriculteur

CityPlanner



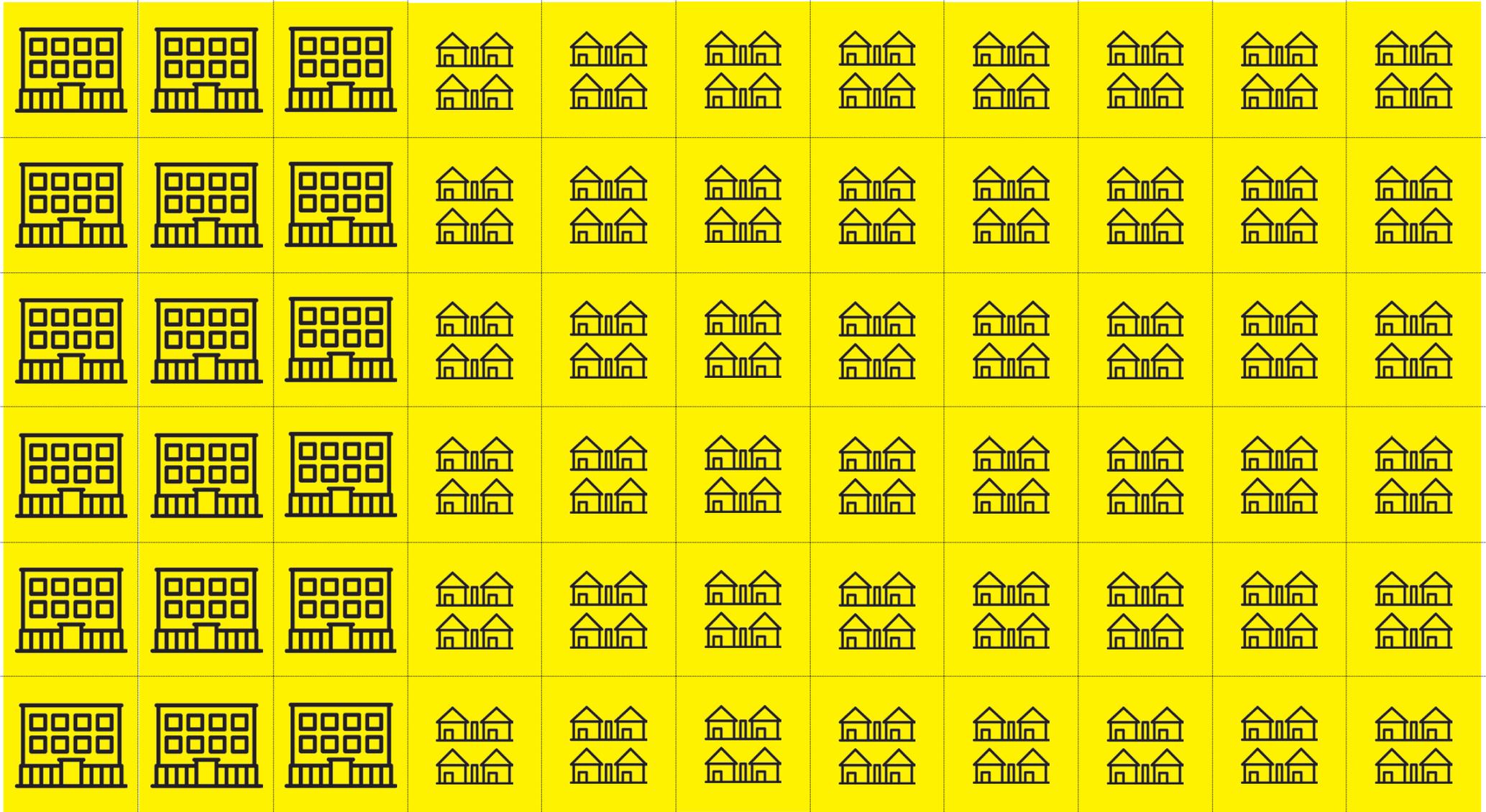
L'urbaniste

CityPlanner



Le maire

CityPlanner





ECOLE



EGLISE



MAIRIE



COMMERCES



SALLE
DES FETES

