

RÈGLES DU JEU

NOMBRE DE JOUEURS :

Le nombre de joueurs peut varier entre 5 et 7.

De plus, un (ou plusieurs) animateur(s) initié(s) aux Infrastructures Agro-Ecologiques (IAE) et aux enjeux d'une transition agro-écologique est indispensable pour le bon déroulement du jeu et l'accompagnement pédagogique de l'outil.

TEMPS DE JEU :

Environ 1h30, selon la rapidité des joueurs.

CONTENU DE LA BOITE :

- 1 plateau de jeu
- 6 cartons « Scénario »
- 7 enveloppes JOUEURS, contenant chacune 1 carte « Personnage » et 8 cartes « Infrastructure Agro- Ecologique »
- 3 livrets d'actions de « Gestion d'exploitation agricole »
- 23 cartes « Évènement » contenues dans l'enveloppe CARTES
- 1 compteur de points
- 1 réglette transparente contenue dans l'enveloppe CARTES
- 1 boîte de 8 feutres effaçables



BUT DU JEU :

Dans Ruralis, chaque joueur incarne un personnage du monde agricole et doit réfléchir à l'aménagement paysager d'une exploitation. En concertation avec les autres joueurs, vous devrez vous mettre d'accord pour implanter des Infrastructures Agro-Ecologiques (IAE), choisir leur mode de gestion et étudier l'équilibre de l'exploitation au niveau de sa production, du temps de travail, de son impact sur l'environnement et du lien social qu'elle crée.

Chaque personnage aura des objectifs personnels à atteindre, et un scénario, dévoilé au début du jeu, donnera en plus des objectifs à atteindre collectivement.

Une partie se joue en 7 tours. Chaque tour correspond à l'implantation d'un type d'IAE.

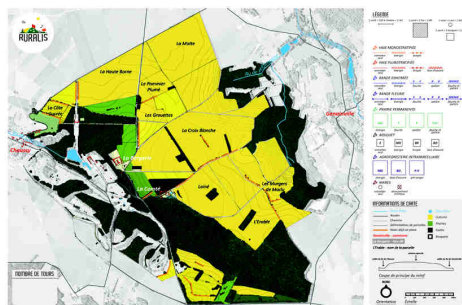
Dans Ruralis, tout le monde gagne, ou tout le monde perd.

Pour gagner la partie, il faut atteindre les objectifs de 3/4 des joueurs, et l'objectif commun.

Si ces deux conditions ne sont pas validées, alors tout le monde perd !

ÉLÉMENTS DU JEU:

> PLATEAU



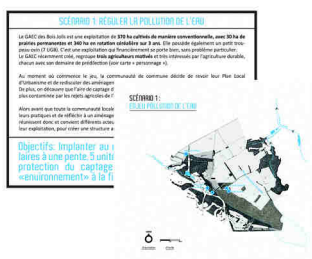
Carte de la Bergerie de Villarceaux, dessinée par Baptiste Gallineau

Le plateau représente le parcellaire d'une exploitation agricole de 370ha, dont 340ha de cultures céréalières en rotation sur 3 ans. La «Bergerie» héberge 7 UGB (Unité Gros Bovins) d'ovins (environ 50 bêtes), qui pâturent sur 30 ha de prairie permanente. Portez bien attention à l'échelle de la carte, car les parcelles agricoles sont très grandes !

> CARTONS « SCENARIO »

Chaque carton « Scénario » propose une problématique agricole qui permet de « lancer l'histoire du jeu » : problème de pollution de l'eau au niveau du bassin versant, trop de vent, volonté de diminuer l'utilisation de produits phytosanitaires...

Ces scénarios orientent donc la partie en fonction d'un certain enjeu, et donnent des objectifs communs, indispensables à valider pour gagner la partie.



> CARTES « PERSONNAGE »

Les cartes «Personnage» font la description du personnage que chaque joueur devra incarner : Nom, métier, centres d'intérêts...

Elle donne également les objectifs personnels à atteindre avant la fin du jeu, qui doivent rester **secrets** !

Il y a trois « types » de personnages :

Jonathan Rêueur

Agriculteur et observateur de la nature

ACTIVITÉS

Jonathan est agriculteur parce qu'il aime la nature. Il adore se balader sur ses terres et observer la biodiversité autour de lui. C'est lui qui mène la conversion agro-écologique à grosse dose de convictions! C'est un gros boisseur, mais il aime tout de même partir en week-end et découvrir de nouveaux paysages. En GAEC, ça devrait être possible, non ?

OBJECTIFS

- Être élu du territoire à la fin du jeu
- Avoir un gros trou de vin
- Avoir un gros trou de vin



OBJECTIFS





AGRICULTEURS



ACTEURS DU
TERRITOIRE




CONSEILLERS
AGRICILES

> CARTES « INFRASTRUCTURE AGRO-ÉCOLOGIQUE »

Ces cartes permettent d'en savoir plus sur les IAE qu'il est possible d'implanter, et de choisir la meilleure gestion possible pour l'IAE concernée, en fonction du jeu et des objectifs.

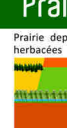
Bosquet

5 ares < Surface < 50 ares / Hauteur < 5m
Espace contenu au moins 10%



Prairie permanente

Prairie depuis plus de 5 ans, Plantes fourragères herbacées



Principaux services rendus par un bosquet


- > Refuge pour l'habitat naturel
- > Permet les corridors de biodiversité
- > Source de carbone

| BOIS D'ŒUVRE | |
|--------------|----|
| 🌿 | +3 |
| 🌳 | -4 |

| ÉNERGIE | |
|---------|----|
| 🌿 | 0 |
| 🌳 | -1 |


Bande enherbée

5m < Largeur < 10m, Pas de traitements
Bande herbeuse différentes



Mare

Surface < 10 ares
Petite étendue d'eau stagnante, dans une dépression naturelle ou artificielle, de faible profondeur.



Les mares doivent être implantées sur des prairies et vous ne pouvez pas implanter plus de 5 mares !

Principaux services rendus par une mare

- > Support de la biodiversité
- > Source d'abreuvement pour les animaux

| ENTRETIEN SEUL | | ABREUVEMENT ANIMAUX | |
|----------------|----|---------------------|----|
| 🌿 | 0 | 🌿 | +3 |
| 🌳 | -1 | 🌳 | +1 |

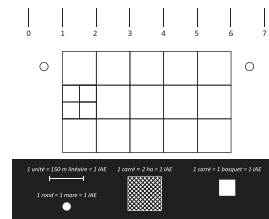
> LIVRET D'AIDE A LA « GESTION DE L'EXPLOITATION AGRICOLE » (GEA)



Ce livret, à destination des personnages-agriculteurs, regroupe des actions de gestion agricole, qu'il est possible d'activer au fur et à mesure du jeu.

> REGLETTE TRANSPARENTE

Elle permet de compter la quantité d'IAE implantée



> CARTES « ÉVÈNEMENT »



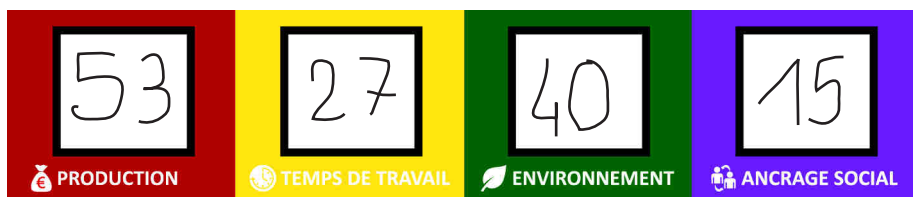
Ces cartes agissent comme les cartes « Chance » du Monopoly : elles peuvent être positives, négatives ou neutres pour la suite du jeu !

> BOITE DE FEUTRES

Ils permettent de dessiner les IAE sur le plateau.

> COMPTEUR DE POINTS

Il permet de suivre l'évolution des points selon les 4 critères étudiés : production, temps de travail, environnement et ancrage social.



PRÉPARATION D'UNE PARTIE :

- Choisissez 1 carton « Scénario » parmi les 6 de la boîte. Il permettra de contextualiser la partie (il met en place une histoire et une problématique pour le jeu).
- Vérifiez que chaque enveloppe contient bien 1 carte « Personnage » et 8 cartes « IAE ».
- Si vous êtes moins de 7 joueurs, il faudra enlever certaines enveloppes. Pour que le jeu reste équilibré, voici la répartition des « types » de personnage en fonction du nombre de joueurs (vous pouvez choisir les personnages que vous voulez dans chaque type):

| | 5 JOUEURS | 6 JOUEURS | 7 JOUEURS |
|-----------------------|-----------|-----------|-----------|
| AGRICULTEURS | 2 | 2 | 3 |
| ACTEURS DU TERRITOIRE | 2 | 2 | 2 |
| CONSEILLERS | 1 | 2 | 2 |

- Vérifiez que les livrets GEA (Gestion de l'Exploitation Agricole) soient bien dans les enveloppes des personnages-agriculteurs.
- Distribuez de façon aléatoire une enveloppe par joueur.
- Etalez le plateau de jeu au centre de la table, et répartissez les autres éléments du jeu autour du plateau.
- Désignez un maître du temps (ayant un moyen de mesurer le temps), et un responsable des points (le compteur pourra être placé près de ce dernier).
- Indiquez sur le compteur de points : 0 pour les critères « Production », « Environnement » et « Ancrage social », et 70 pour le critère « Temps de travail ».



DÉBUT DU JEU:

Chaque joueur commence par se présenter aux autres, en partageant son nom, son métier, ses intérêts, mais pas ses objectifs, qui doivent rester secrets ! Ensuite, l'un d'eux lit le scénario de départ, ainsi que l'objectif commun à atteindre.

Après cela, le premier tour peut commencer.

Remarque : Il est fortement conseillé de compter les tours ! Un encart sur le plateau est prévu à cet effet.

DÉROULEMENT D'UN TOUR :

> Phase 1 : Réflexion personnelle

A l'aide des cartes « IAE » chaque joueur décide seul, en fonction des objectifs de son personnage, quelle IAE il souhaiterait implanter.

« Implanter une IAE » signifie choisir :

- le type d'IAE (haie monostratifiée, bosquet, bande fleurie...) ;
- son mode de gestion et sa valorisation (bois de chauffage, fauche, entretien seul...) visibles en bas de la carte ;
- son positionnement sur le parcellaire (il est possible d'implanter le même type d'IAE à différents endroits du parcellaire dans un même tour).



| | BOIS D'ŒUVRE | BOIS BROYAT | BOIS ÉNERGIE | ENTRETIEN SEUL |
|---|--------------|-------------|--------------|----------------|
| 🌳 | +3 | +1 | +2 | 0 |
| 🌳 | -4 | -2 | -3 | -1 |

> Phase 2 : Discussion collective

Suite au temps de réflexion personnelle, chacun présente son choix d'IAE et argumente sa décision, puis tous les joueurs débattent et doivent décider d'un seul type d'IAE à implanter, de sa gestion, de la quantité et du positionnement de cette IAE sur le parcellaire.

Vous avez maximum 10 minutes pour réfléchir et vous mettre d'accord (c'est au maître de temps de vérifier qu'on ne dépasse pas)!

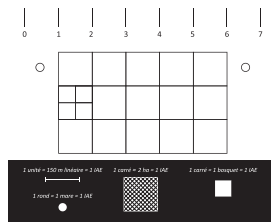
Si au bout de 10 minutes, aucune décision n'a été prise dans le groupe, ce sont les agriculteurs qui ont le dernier mot (nous sommes chez eux, donc la décision finale leur revient !).

Après s'être décidés, vous devez dessiner le type d'IAE choisi sur le parcellaire, en respectant la légende située sur le plateau.

Rappel important : Il n'est pas possible d'implanter deux types d'IAE différents dans un seul tour. Par contre, il est possible d'implanter le même type d'IAE (et la même gestion) à différents endroits du plateau.

> Phase 3 : Comptage des points

Les points obtenus pour le tour dépendent du type d'IAE choisi, de sa gestion et de la quantité implantée.



La **quantité implantée** se détermine grâce à la règle transparente.

Si l'IAE implantée est linéaire (haie, bande enherbée, bande fleurie), alors ce sont les graduations de la règle qui déterminent le nombre d'unités d'IAE.

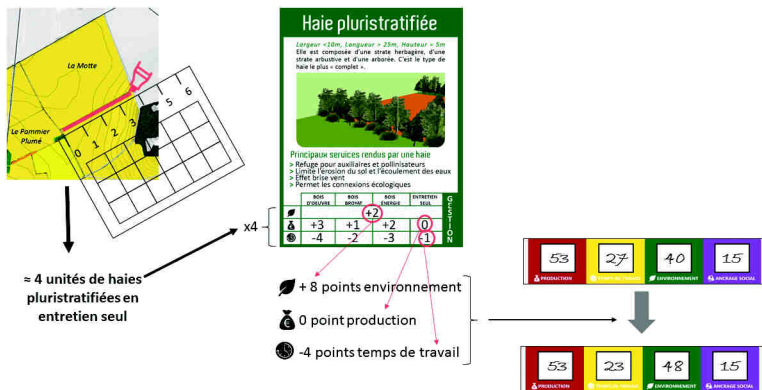
Si l'IAE implantée est surfacique (agroforesterie, prairie, bosquet), alors ce sont les carrés qui déterminent le nombre d'unités d'IAE implantées.

Pour les mares, une mare (=un rond sur le plateau) correspond une unité d'IAE.

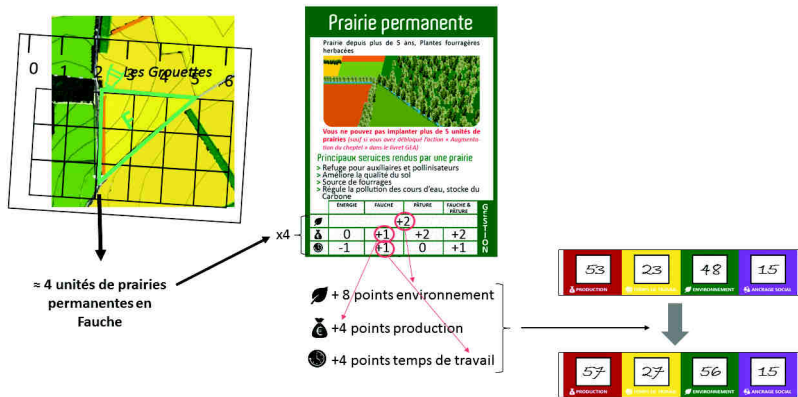
Si le nombre n'est pas entier, on arrondit au supérieur (pour simplifier les calculs par la suite).

Grâce aux points indiqués sur la carte de l'IAE choisie, vous pouvez calculer le nombre de points gagnés et/ou perdus, et les reporter sur le compteur de point. Pour cela, il faut multiplier les coefficients (correspondants à l'IAE implantée et à la gestion choisie) par le nombre d'unités d'IAE implantées.

Par exemple :



Autre exemple :

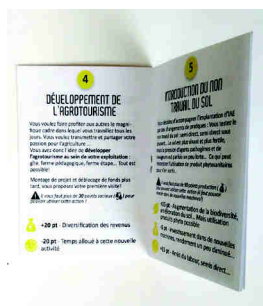


Les points peuvent aller de 0 à 100. Il n'est pas possible d'implanter une unité d'IAE qui fait passer un critère en dessous de 0, et si un critère dépasse les 100 points, alors les points supplémentaires ne sont plus comptabilisés.

Remarques :

1. Les points sont communs à tous les joueurs ! C'est pourquoi il est important de se mettre d'accord...
2. Pour une IAE implantée, on ne gagne les points correspondants qu'une seule fois, lors de son implantation.
3. La quantité d'IAE à implanter pour un même tour est théoriquement illimitée. Cependant, il faut rester dans la limite des points disponibles : on ne peut pas aller en dessous de 0 point dans aucun des critères, donc cela limite forcément le nombre d'IAE à implanter.

> Phase 4 : Choix des joueurs-agriculteurs sur le déblocage d'une action du livret « Gestion de l'exploitation » (GEA).



Il est possible (mais pas obligatoire) que les joueurs-agriculteurs débloquent une action du livret GEA pour rééquilibrer les points de certains critères. Lisez-les, et voyez si certaines actions peuvent être intéressantes...

On ne peut utiliser qu'une action par tour, et chaque action ne peut pas être utilisée deux fois dans une même partie.

Remarques :

1. Certains objectifs (communs ou personnels) demandent d'activer certaines actions du livret. Faites donc en sorte d'avoir assez de points pour pouvoir le faire !
2. Le livret permet notamment de faire gagner des points « ancrage social » !

> Phase 5 : Tirage de cartes « évènement »

La gestion d'une exploitation agricole n'est pas toujours seulement liée aux décisions prises par les agriculteurs. Certains aléas (climatiques, liés aux politiques publiques...) inattendus viennent régulièrement ponctuer le déroulement des campagnes, parfois de façons positives, parfois négatives... C'est pourquoi, à la fin de chaque tour, vous devez tirer trois cartes « évènement » qui engendreront des événements particuliers au sein de l'exploitation ou du territoire. Ces cartes peuvent vous faire perdre ou gagner des points, ou peuvent ne pas avoir d'effet selon les IAE déjà implantées sur le parcellaire.



Remarque : On tire 3 cartes en tout (et pas 3 cartes/joueur) !

A l'issue de cette phase, le tour est terminé et un nouveau tour peut commencer !

FIN DU JEU:

À la fin du dernier tour, chaque joueur détermine s'il a atteint ses objectifs personnels et l'ensemble des joueurs évaluent s'ils ont atteint ou non les objectifs communs. Si l'objectif commun est atteint et au moins 3/4 des joueurs ont atteint leurs objectifs personnels alors la partie est gagnée pour tous ! Sinon, vous avez tous perdu...

| | 5 JOUEURS | 6 JOUEURS | 7 JOUEURS |
|--|-----------|-----------|-----------|
| Nombre de joueurs devant atteindre leurs objectifs | 4 | 5 | 5 |

PARTICULARITÉS DU JEU:

> Concernant les IAE

Remarque : Ces particularités sont systématiquement indiquées sur les cartes « IAE » correspondantes.

> LES PRAIRIES PERMANENTES

Il n'est pas possible d'implanter plus de 5 unités de prairie permanente avant d'avoir débloqué l'action « augmentation du cheptel » du livret d'aide à la gestion de l'exploitation agricole.

> LES MARES

Il n'est pas possible d'implanter plus de 5 mares dans une partie, et les mares peuvent seulement être implantées sur des prairies (implantées dans un tour précédent ou déjà présentes sur le plateau).

> AGROFORESTERIE INTRA-PARCELLAIRE EN GESTION « PRE- VERGER »

Les prés-vergers ne peuvent être implantés que sur des prairies (déjà existantes sur le plateau ou implantées dans un tour précédent).

> Concernant les objectifs des cartes personnages et l'implantation des IAE

Certains personnages ont pour objectif de créer des connexions écologiques. Il est donc conseillé de tenir le compte des connexions écologiques créées au fur et à mesure du jeu.

On entend par connexion écologique un contact entre 2 IAE implantées, ou entre une IAE implantée et une IAE déjà présente sur le plateau.

Exemples (pour mieux comprendre le code couleur, reférez-vous à la légende du plateau de jeu) :



2 tours différents:
une haie et une bande
enherbée implantées
qui se touchent

=

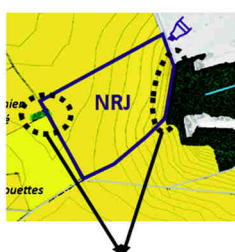
**1 connexion
écologique**



1 tour: une haie
implantée qui touche un
bosquet déjà existant
sur la carte

=

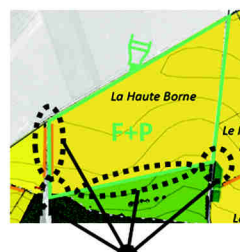
**1 connexion
écologique**



1 tour: une parcelle
d'agroforesterie implan-
tée qui touche un bos-
quet et une forêt déjà
existants sur la carte

=

**2 connexions
écologiques**



1 tour: une prairie
permanente implantée
qui touche: une haie,
une autre prairie et deux
bosquets, déjà existants sur
la carte

=

**4 connexions
écologiques**

> Concernant les cartons « Scénario »

> SCÉNARIO 5 : ATTEINDRE LES OBJECTIFS PAC

Ce scénario est un peu particulier, car il demande de calculer la part de Surface d'Intérêt Ecologique de l'exploitation. Pour ce faire, un tableur Excel est fourni dans le kit. Celui-ci est fait pour être rempli au fur et à mesure du jeu selon les implantations effectuées, et calcul les SIE correspondantes.

ATTENTION : pour jouer avec ce scénario, il faut donc se munir d'un ordinateur !

CRÉDITS

< CONCEPTION >

Mélanie LORIOT : meloriot@gmail.com

Partenaires du RMT « Biodiversité et Agriculture » :
www.rmt-biodiversite-agriculture.fr

< EDITION >

ACTA Edition : editions@acta.asso.fr

< GRAPHISME ET PRODUCTION >

Jonathan Gowthorpe : minivomplie@gmail.com

RURALIS a été réalisé en collaboration avec les partenaires suivants



La Bergerie
de Villarceaux
Un territoire en expériences



MINISTÈRE
DE L'AGRICULTURE
DE L'AGROALIMENTAIRE
ET DE LA FORÊT

*avec la contribution financière du
compte d'affectation spéciale
«Développement agricole et rural»*

