

## Présentation du jeu Post-Car 2060

Nous sommes en 2030 et l'ouragan Grégorio a dévasté une grande partie de l'Ile-de-France.

L'ampleur des dégâts est importante. L'urgence est à la reconstruction. Il faut prendre en compte les enjeux de pollution et de sur-congestion de la capitale. L'Assemblée Demain Durable décide de constituer trois chambres de citoyens pour proposer le réaménagement d'une Ile-de-France sans voiture.

Les joueurs incarnent des habitants tirés au sort qui ont reçu et accepté la mission d'aménager sur une durée de 30 ans trois espaces vierges dans lesquels la voiture individuelle n'existe plus. Au sein de chaque chambre d'aménagement, ils doivent se répartir des responsabilités et se concerter pour optimiser la satisfaction des habitants de leur espace malgré un budget limité, des contraintes de temps et de nombreux aléas liés à l'actualité et à des bouleversements personnels. Ils peuvent innover mais doivent prendre en compte des questions de production énergétique.

Localiser des zones d'habitations plus ou moins denses, créer des emplois, aménager des espaces verts, localiser des services, des commerces et penser aux moyens de transport, la tâche est complexe. Quelle chambre proposera l'aménagement qui optimisera la satisfaction des habitants ? A quoi ressemble une ville sans voiture pensée par ses habitants ?

Une partie de jeu dure 2h30 et se déroule en trois tours correspondant chacun à des périodes de 10 ans. Les joueurs sont répartis en trois tables. Sur chaque table ils aménagent collectivement une maquette. A la fin de chaque tour de jeu, leurs aménagements sont reproduits par un maître de jeu sur un logiciel qui calcule des statistiques de temps d'accès et de surfaces utilisées permettant de mesurer la valeur d'indicateurs de la satisfaction des habitants.

